VIII.évfolyam, 12.szám, 1997. december

A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

BLADE RUNNER

VÉGRE SZÁRNYAL A FEJVADÁSZ!

TUROK

AZ N64 ÁSZ PC-N IS ÜT!

F22 ADF

A JÖVŐ ÉVEZRED VADÁSZGÉPE!

TOMB RAIDER II

LARA BABA VISSZATÉR!



CURSE OF MONKEY ISLAND

GUYBRUSH MÓKÁSABB MINT VALAHA!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 ARCADE ACTION	1999-	
100 CLASSIC ACTION	1999-	
100 FIGHTING ACTION	1999-	
100 SPORTS ACTION	1999-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999-	
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999-	
20 GIANT GAMES COLLECTION	12999-	
3D ULTRA PINBALL 3	9999-	
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999-	
7TH LEGION	11999-	4999-
7TH GUEST /H	4999-	
ABE S ODDYSEY	HÍVJ	
ABSOLUTE PINBALL	9999-	6999-
ABUSE	3999-	6999-
ACES COLLECTORS EDITION	3999-	
ACTUA SOCCER 2	11999-	
ADVANCED CIVILIZATION	9999-	3999-
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999-	
AGE OF EMPIRES	12999-	
AH64D LONGBOW 2	HÍVJ	
AHX 1	HÍVJ	
AIRBORNE RANGER /H	1999-	
AL UNSER JR. ARCADE RACING	2999-	1999-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999-	1999-
ALIEN INCIDENT	7999-	3999-
ANIMAL	9999-	3999-
ARCADE AMERICA	3999-	
ARCADE FRUIT MACHINE	1999-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999-	2999-
ARMORED FIST 2	HÍVJ	
ASCENDANCY	4999-	
ASSAULT RIGS	9999-	4999-
ASTERIX & OBELIX	3999-	
AWARD WINNERS 4	9999-	
BACK TO BAGHDAD	9999-	7999-
BANZAI BUG	9999-	7999-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	9999-	
BATTLE BEAST	9999-	7999-
BATTLE CRUISER 3000AD	11999-	3999-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999-	
BEST 20 GAMES OF 95	2999-	
BEST GAMES OF 95	2999-	
BEST OF ARCADE GAMES	2999-	
BEST OF WINDOWS GAMES	2999-	
BIG RED RACING /H	3999-	1999-
BIOFORGE /CLASSIC	4999-	
BIRDS OF PREY /H	3999-	1999-
BLACK KNIGHT	7999-	2999-
BLOOD & MAGIC	10999-	3999-
BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN	11999-	
BLOODNET	6999-	3999-
BLOODWING	9999-	1999-
BUG TOO	9999-	7999-
BUG	9999-	7999-
BUREAU 13	6999-	3999-
BUZZ ALDRIN RACE	4999-	
CAESAR II	4999-	
CANNON FODDER 2 /H	4999-	
CAPTAIN QUASAR	9999-	3999-
CAR & DRIVER	2999-	1999-
CARMAGEDDON SPLAT PACK	HÍVJ	
CENTRAL INTELIGENCE	4999-	1999-
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	5999-	3999-
CHAOS CONTROL	7999-	2999-
CHASM	HÍVJ	
CHESSMASTER 5500	11999-	
CHRONOMASTER	9999-	4999-
CITY OF LOST CHILDREN	12999-	9999-
CIVIL WAR /H	4999-	
CIVILIZATION /H	4999-	
CIVILIZATION 2	11999-	7999-
CLANDESTINY	11999-	4999-
COLONIZATION /H	4999-	
COMANCHE 3	9999-	4999-
COMMAND & CONQUER WINGS	7999-	
COMMANDER BLOOD	9999-	3999-
COMPLETTE ONSIDE SOCCER	6999-	3999-
CONQUERROR AD 1086	5999-	
CONQUEST EARTH	11999-	
COUNTER ACTION	11999-	9999-
CREATURE SHOCK /H	4999-	2999-
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999-	
CYBER MAGE	9999-	4999-
CYBER SPEED	9999-	4999-
CYBERIA	4999-	
D1000	3999-	1999-
DARK EARTH	12999-	
DARK FORCES /H	4999-	
DARK FORCES 2 JEDI KNIGHT	11999-	
DARK LIGHT CONFLICT	11999-	7999-
DARKER	9999-	1999-
DAWN PATROL /H	4999-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999-	
DAY OF TENTACLE /H	4999-	
DAYTONA USA	9999-	
DEADLINE / ARGENTUM	4999-	2999-
DEADLY GAMES	11999-	2999-
DEATH RALLY	4999-	
DEATHWARE SHAREWARES	1999-	
DESTRUCTION DERBY /ARGENTUM /H	4999-	
DESTRUCTION DERBY 2	11999-	7999-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
DID S VIRTUAL WORLDS	4999-	
DIE HARD TRILOGY	12999-	9999-
DIG	4999-	
DISCOVERIES OF DEEP	9999-	1999-
DISNEY S CLASSIC VIDEO GAMES	HÍVJ	
DOOM 2	4999-	
DR BRAIN LOST MIND	6999-	3999-
DRAGONHEART	10999-	4999-
DREAMS TO REALITY	11999-	
DREAMWEB	5999-	1999-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999-	
DUNE	4999-	
DUNGEON KEEPER	11999-	4999-
DUST	7999-	1999-
EARTH SIEGE 2	9999-	4999-
EARTH SIEGE	9999-	3999-
EARTHWORM JIM+PITFALL+GAMEPAD	9999-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999-	
ECSTATICA II	11999-	9999-
EF2000 EVOLUTION	11999-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
EF2000 TACTCOM	5999-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
EIGHT BALL DELUXE	2999-	
ERASER TURNABOUT	11999-	6999-
EVOLUTION - CIVILIZATION II DATA	4999-	1999-
EXTRACTORS	3999-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999-	1999-
F117A	2999-	
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /H	4999-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999-	
F22 AIR DOMINANCE	11999-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
F22 LIGHTNING II	9999-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999-	4999-
FAST ATTACK	9999-	
FEEBLE FILES	11999-	
FIFA 98	HÍVJ	
FLASHBACK /H	2999-	1999-
FLIGHT UNLIMITED /H	4999-	
FOOTBALL GLORY /H	2999-	1999-
FOOTBALL LIMITED	3999-	
FORK IN THE TALE	9999-	3999-
FORMULA 1 / 3DFX	12999-	9999-
FORMULA 1 GP /H	4999-	
FORMULA 1 GP 2	9999-	4999-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
FORMULA KARTS	11999-	9999-
FRANKENSTEIN	1999-	
FULL THROTTLE /H	4999-	
FUN PACK 2	2999-	
FUN PACK 3	2999-	
FUN PACK	2999-	
GABRIEL KNIGHT 2	4999-	
GAME MANIA 1	9999-	
GAME MANIA 2	8999-	
GAME MANIA 3	8999-	
GAME MANIA 4	9999-	
GAME MANIA 5	9999-	
GEAR HEADS	4999-	
GENEWARS	11999-	
GLORIANA	12999-	
G-NOME	7999-	3999-
GRAND PRIX MANAGER /H	4999-	
GREAT NAVAL BATTLES II	6999-	3999-
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999-	
GT RACING	9999-	4999-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
GUTS & GARTERS	9999-	4999-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
HARDCORE 4X4	11999-	
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999-	7999-
HELICOPS	7999-	2999-
HELLFIRE ZONE	6999-	3999-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP	HÍVJ	
HEROES OF THE 357TH	2999-	1999-
HI OCTANE	11999-	1999-
HOLIDAY ISLAND	11999-	
HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	4999-	
HUNTER HUNTED	3999-	6999-
I WAR	11999-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
IM1A2 ABRAMS	11999-	9999-
INCA COLLECTION	6999-	2999-
INCA	4999-	2999-
INCUBATION	9999-	
INDEPENDENCE DAY	3999-	3999-
INDIANA JONES III-IV	3999-	
INDIANAPOLIS 500	2999-	
INDYCAR RACING 2	3999-	
INFERNO	9999-	2999-
INHERIT THE EARTH	4999-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999-	
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	11999-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999-	
IRON ASSAULT	7999-	3999-
IRON HELIX	3999-	
JACK THE RIPPER	3999-	
JET FIGHTER III	9999-	4999-
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999-	1999-
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999-	1999-
JOURNEYMAN PROJECT	3999-	
KID S KIT 4-7	9999-	
KID S KIT 8-12	9999-	
KINGS QUEST VI	4999-	
KINGS TABLE	7999-	1999-
LABYRINTH OF TIME	9999-	4999-
LANDS OF LORE 2	11999-	
LAST EXPRESS	11999-	4999-
LAST RITES	7999-	1999-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999-	
LEGEND OF KYRANDIA 3 /H	4999-	
LEGEND OF KYRANDIA	3999-	
LEGO ISLAND	9999-	
LEISURE SUIT LARRY 7	9999-	3999-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999-	
LINKS 386 /H	3999-	1999-
LOADSTAR	9999-	4999-
LODERUNNER	3999-	
LOMAX	9999-	7999-
LORDS OF MIDNIGHT	5999-	2999-
LOST EDEN /H	4999-	
LOTUS 3 /H	1999-	
MAGIC CARPET DATA	4999-	1999-
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM	10999-	3999-
MANIAC SPORTS	3999-	
MANIC KARTS	6999-	3999-
MAXIMUM ROAD RACE	3999-	
MEGA PACK 8	HÍVJ	
MDK	7999-	
MEGA MAN X 3	11999-	4999-
MEN IN BLACK	9999-	
MICROCOSM	9999-	4999-
MONKEY ISLAND 1&2 /H	4999-	
MONSTER TRUCKS	11999-	
MORTAL COIL	7999-	3999-
MORTAL KOMBAT 3	4999-	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	HÍVJ	
MOTO RACER	9999-	
MUPPET TREASURE ISLAND	9999-	
MUPPETS INSIDE	7999-	1999-
NASCAR 2	10999-	7999-
NASCAR + TRACK PACK	2999-	
NASCAR TRACK PACK	4999-	1999-
NASCAR	3999-	
NATO FIGHTERS	5999-	1999-
NAVY STRIKE /H	4999-	
NBA LIVE 97	9999-	6999-
NBA LIVE 98	HÍVJ	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999-	
NEED FOR SPEED 2	12999-	4999-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999-	
NHL 97	9999-	6999-
NHL 98	HÍVJ	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H	1999-	
NINE	11999-	3999-
NO RESPECT	9999-	2999-
NOCTROPOLIS	5999-	
NOMAD	2999-	
NUCLEAR STRIKE	HÍVJ	
OFFENSIVE	7999-	4999-
OVERLORD /H	4999-	
PANDEMONIUM	9999-	
PANDORA DIRECTIVE	11999-	7999-
PANZER DRAGOON	11999-	4999-
PATRICIAN	6999-	1999-
PBA BOWLING	7999-	2999-
PERFECT WEAPON	12999-	9999-
PETE SAMPRAS 97 TENNIS	11999-	
PGA TOUR GOF 486/CLASSIC	4999-	
PHANTASMAGORIA II	6999-	
PINBALL 2000 /H	2999-	1999-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	4999-	
PIPE MANIA & VOLFIED	1999-	
PIRATES GOLD /H	4999-	
PLAYER MANAGER 2	3999-	
POLICE QUEST SWAT 2	HÍVJ	
POWER CORRUPTION & LIES	6999-	2999-
POWER DRIVE	6999-	
POWER F1	9999-	4999-
PRIMAL RAGE	3999-	
PRINT ARTIST	3999-	
PRO PINBALL - THE WEB	7999-	
PUSH OVER /H	1999-	
PYROTECHNICA	6999-	1999-
Q.A.D.	9999-	2999-
QUAKE MISSION PACK 2	5999-	
QUEEN THE EYE	HÍVJ	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999-	
RAMA	9999-	1999-
RAPTOR	2999-	
REBEL ASSAULT /H	4999-	2999-
REBEL ASSAULT 2	4999-	
RED ALERT AFTERMATH	5999-	
REDNECK RAMPAGE	11999-	9999-
RESIDENT EVIL	11999-	
RETRIBUTION	3999-	1999-
RETURN FIRE	9999-	4999-
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999-	2999-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	5999-	
RISE OF ROBOTS	7999-	
RIVEN -MYST 2	11999-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999-	
ROAD WARRIORS	2999-	1999-
ROLAND GAROS FRENCH OPEN	11999-	
ROLLING STONES -VOODO LONGUE	7999-	3999-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999-	
SCARAB	12999-	7999-
SCORCHER	11999-	3999-
SCREAMER /H	4999-	
SEA LEGENDS	9999-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999-	
SENSIBLE GOLF	9999-	3999-
SENSIBLE SOCCER 2000	HÍVJ	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999-	
SHADOW WARRIOR	9999-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999-	
SHERLOCK H. LOST FILES /H	3999-	1999-
SHERLOCK H. ROSE TATOO /CLASSIC	4999-	
SHIVERS	3999-	3999-
SHOCK WAVE ASSAULT	11999-	3999-
SHRAK FOR QUAKE	6999-	
SID MEYER S GETTYSBURG	11999-	
SILENT STEEL	4999-	
SILENT THUNDER	9999-	
SILVERLOAD	4999-	1999-
SIM CITY /H	4999-	
SIM GOLF	11999-	9999-
SIM PARK	9999-	7999-
SLEEPWALKER /H	1999-	
SMURFS	9999-	
SONIC & KNUCKLES	11999-	9999-
SONIC 3D	9999-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999-	
SPACE QUEST 6	9999-	2999-
SPEED HASTE	6999-	
SPEEDSTER	9999-	3999-
SPELLCASTING PARTY PAK	7999-	1999-
SPEYCTRE VR	6999-	1999-
SPIROU	9999-	
SPUD	9999-	4999-
STAR BALL	3999-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999-	7999-
STAR CRUSADER	6999-	1999-
STAR TREK FINAL UNITY	4999-	
STAR TREK GENERATIONS	12999-	9999-
STARLORD	3999-	
STEEL PANTHERS II	9999-	7999-
STORM	4999-	
STREET FIGHTER 2 /H	1999-	
STRIFE	10999-	3999-
STRIKE COMMANDER	4999-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999-	
SUPER BUBSY	9999-	7999-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999-	1999-
SUPER KARTS	6999-	1999-
SUPER PUZZLE FIGHTER II	9999-	
SUPER SKI PRO	6999-	2999-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999-	
SYNDICATE WARS	10999-	2999-
SYNERGIST	3999-	
SYSTEM SHOCK	4999-	
TAKERU	HÍVJ	
TEN PIN ALEY	9999-	3999-
TERMINAL VELOCITY	3999-	
TEST DRIVE 4	HÍVJ	
THEME HOSPITAL	9999-	
THEME PARK /CLASSIC	4999-	
THEXDER	9999-	3999-
THIS MEANS WAR	9999-	4999-
THUNDER HAWK 2 /H	3999-	1999-
TIE FIGHTER COLLECTOR CD /H	4999-	
TIGERSHARK	11999-	7999-
TILT	4999-	
TIME COMMANDO /CLASSIC	4999-	
TIME GATE	10999-	3999-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
TINTIN IN TIBET	1999-	
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	9999-	7999-
TOMB RAIDER	9999-	4999-
TOMB RAIDER II	9999-	
TONKA CONSTRUCTION	3999-	
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999-	
TOP GUN /H	4999-	
TOTAL ANNIHILATION	11999-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999-	4999-
TRACK ATTACK	7999-	1999-
TRANSPORT TYCOON	4999-	
TUNELAND	9999-	1999-
TUNNEL B1	9999-	2999-
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999-	
ULTIMATE DOOM	4999-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999-	
ULTIMATE SOCCER ENCYCLOPEDIA	9999-	3999-
UNIVERSE	4999-	1999-
UNREAL	HÍVJ	
US MARINE FIGHTERS	5999-	1999-
VIDEO STRIP POKER	HÍVJ	
VIKINGS	7999-	3999-
VIRTUA COP 2	11999-	
VIRTUAL KARTS	4999-	
VIRTUAL SNOOKER	9999-	4999-
VOODO KID	9999-	3999-
WAR COLLEGE	9999-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999-	
WARHAMMER	9999-	7999-
WARPLANES	7999-	4999-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999-	
WETLANDS	6999-	
WHERE IS WALLY	3999-	
WHITE LINE COLLECTION	9999-	4999-
WING COMMANDER PROPHECY	HÍVJ	
WING COMMANDER /H	2999-	1999-
WING COMMANDER III	4999-	
WING COMMANDER IV	9999-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999-	
WIZKID /H	1999-	
WOLF	4999-	
WOLFPACK	4999-	
WORLD RALLY FEVER	6999-	4999-
WORMS 2	9999-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
WORMS UNITED	4999-	
X CAR	11999-	
X COM APOCALYPSE UFO 3	12999-	9999-
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999-	6999-
X FILES UNRESTRICTED ACCES	HÍVJ	
X WING COLLECTOR CD	4999-	2999-
X WING VS TIE FIGHTER	11999-	
XANTH	9999-	3999-
YODA STORIES	6999-	4999-
ZEPPELIN	4999-	1999-
ZONE RAIDERS	6999-	3999-

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999-
BLUES BROTHERS	1999-
BOMBUZAL	1999-
GRAND PRIX CIRCUIT	1999-
INT ATHLETICS	1999-

1+50 JÁTÉK

	Fogy. ár	Akciós ár
F15 STRIKE EAGLE	2999-	1999-
F19 STEALTH FIGHTER	2999-	1999-
KNIGHTS OF SKY	2999-	1999-
M1 TANK PLATOON	2999-	1999-
SPECIAL FORCES	2999-	1999-
SUPER TETRIS	2999-	1999-

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999-	
BATTLE ISLE DATA	3999-	2999-
BREAKTHRU	3999-	2999-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999-	
DAEMONSGATE	4999-	
EL FISH	3999-	2999-
FREE DC	4499-	2999-
GUILTY	3999-	2999-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999-	2999-
JAGGED ALLIANCE	6999-	2999-
LOW BLOW	2999-	
MIDWINTER	2499-	2999-
MIDWINTER II	2499-	2999
PARAGLIDING	2999-	
PATRIOT	4999-	2999-
PEPPER S ADVENTURE	2999-	
PINBALL DREAMS 2	2999-	
PIZZA TYCOON	4999-	2999-
PRIVATEER SPEECH PACK	2999-	
PYROTECHNICA	3499-	2999-
QUEST FOR GLORY II	2999-	
SPECTRE VR	3999-	2999-
STARLORD	3999-	2999-
TRANSPORT TYCOON W. EDITOR	3999-	2999-
ULTIMA VII PART II	2999-	
ZEPPELIN	3999-	2999-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
N64 MAGAZINE	999-
PC FORMAT+CD	1099-
PC GAMER+CD	1099-
PSX OFFICIAL+CD	1099-
SEGA SATURN OFFICIAL	999-

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
ALFRED CHICKEN	2999,-	999,-
ALL TERRAIN RACER	4999,-	999,-
BATTLE TOADS	3999,-	999,-
BUBBA AND STIX	4999,-	999,-
CHUCK ROCK	2999,-	999,-
CHUCK ROCK II	2999,-	999,-
D GENERATION	2999,-	999,-
DEEPCORE	2999,-	999,-
DISPOSABLE HERO	2999,-	999,-
FIELDS OF GLORY	5999,-	999,-
FIRE AND ICE	2999,-	999,-
FLY HARDER	2999,-	999,-
HUMANS	3999,-	999,-
INTER KARATE +	1999,-	999,-
LITTIL DIVIL	5999,-	999,-
LOTUS TURBO CHALL.	4999,-	999,-
MYTH	2999,-	999,-
NIGEL MANS WORLD CH.	4999,-	999,-
PINBALL FANTASIES	4999,-	999,-
PIRATES GOLD	4999,-	999,-
PREMIERE	2999,-	999,-
RISE OF ROBOTS	7999,-	999,-
SPERIS LEGACY	4999,-	999,-
STRIKER	4999,-	999,-
SUBWAR 2050	5999,-	999,-
SUPER METHANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPER PUTTY	1999,-	999,-
SUPERFROG	2999,-	999,-
SURF NINJAS	1999,-	999,-
TOP GEAR 2	4999,-	999,-
ULTIMATE BODY BLOWS	5999,-	999,-
UNIVERSE	3999,-	999,-
ZOOL	3999,-	999,-
ZOOL 2	4999,-	999,-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRT!

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BANSHEE A1200	4999,-	999,-
BRIAN THE LION A1200	3999,-	999,-
DENNIS A1200	2999,-	999,-
GLOOM A1200	3999,-	999,-
KICK OFF 3 A1200	2999,-	999,-
KILLING GROUNDS A1200	6999,-	999,-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999,-	999,-
RISE OF ROBOTS A500+	4999,-	999,-
SECOND SAMURAI A1200	3999,-	999,-
SEEK AND DESTROY	3999,-	999,-
SENSIBLE GOLF	5999,-	999,-
SHADOW FIGHTER AGA	2999,-	999,-
SUPER SKIDMARKS	3999,-	999,-
SUPER TENNIS CHAMPS	3999,-	999,-
OUT TO LUNCH AGA	2999,-	999,-
XTREME RACING A1200	3999,-	999,-

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999,-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999,-	
PC JOY - ACTION PAD	4999,-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999,-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999,-	
PC JOY - FX3000	6999,-	
PC JOY - MAGNUM 6	9999,-	
PC JOY - MASTER PAD	5999,-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999,-	
PC JOY - POWER PAD	3999,-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999,-	
PC JOY - SABRE	5999,-	
PC JOY - SABRE PRO	6999,-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999,-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999,-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999,-	
PC JOY - TORNADO	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999,-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	299,-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999,-	

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	599,-	
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599,-	
A GÁLYA	999,-	
A KASTÉLY	999,-	499,-
ACTION FIGHTER	999,-	499,-
ALIEN 3	999,-	499,-
BAAL	999,-	499,-
BBURAGO RALLY	999,-	499,-
BOOM	999,-	499,-
CAPTAIN FIZZ	999,-	499,-
CREATURES	999,-	499,-
CREATURES 2	999,-	499,-
DALEK ATTACK	599,-	499,-
DIE HARD	999,-	499,-
DOUBLE DRAGON 3	999,-	499,-
DYNASTY WARS	599,-	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	999,-	499,-
F16 COMBAT PILOT	999,-	499,-
FACE OFF HOCKEY	999,-	499,-
FERRARI F1 CHALL.	999,-	499,-
FINAL FIGHT	999,-	499,-
FOOTBAL MANAGER 3	999,-	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	499,-
HUDSON HAWK	799,-	499,-
JAMES POND 2	999,-	499,-
JAWS	699,-	499,-
LAST NINJA 3	999,-	499,-
LETHAL WEAPON	599,-	499,-
LONG LIFE	999,-	499,-
LOTUS ESPRIT	999,-	499,-
MC DONALD LAND	999,-	499,-
NEW ZEALAND STORY	999,-	499,-
NEWCOMER	999,-	499,-
NO LIMIT	999,-	499,-
NORTH & SOUTH	999,-	499,-
PINK PANTHER	999,-	499,-
POLE POSITION F1	999,-	499,-
PREDATOR	999,-	499,-
RAINBOW ISLAND	999,-	499,-
RAMBO 3	999,-	499,-
RETURN OF THE JEDI	999,-	499,-
ROADRUNNER	999,-	499,-
ROBOCOP	999,-	499,-
ROBOCOP 2	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW DANCER	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHINOBI	999,-	499,-
STAR WARS	999,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET ROD	999,-	499,-
SUPER MARIO	999,-	499,-
SWORD OF HONOUR	999,-	499,-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999,-	499,-
TERMINATOR 2	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRIS ÉS KIKUGI	699,-	499,-
TOM & JERRY 2	999,-	499,-
TOTAL RECALL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURRICAN II	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
VENDETTA	999,-	499,-

C64

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
TOKI	999,-	499,-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699,-	299,-
ALIEN 3	999,-	299,-
ARKANOID	699,-	299,-
ARMALYTE	699,-	299,-
BADLANDS	699,-	299,-
BLUE BARON	699,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	699,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299,-	
CONTINENTAL CIRCUS	699,-	299,-
CRACKDOWN	699,-	299,-
DELTA	299,-	
DOUBLE DRAGON	699,-	299,-
FORGOTTEN WORLDS	699,-	299,-
GAMES WINTER EDITION	699,-	299,-
GEMINI WINGS	699,-	299,-
GO FOR GOLD	299,-	
HEROES OF THE LANCE	699,-	299,-
HUNTERS MOON	699,-	299,-
LAST V8	699,-	299,-
LED STORM	699,-	299,-
MC DONALD LAND	399,-	299,-
MICROPROSE SOCCER	699,-	299,-
MOONWALKER	699,-	299,-
MULTIMIXX 5	699,-	299,-
MULTIMIXX vol. I	299,-	
MULTIMIXX vol. IV	299,-	
MYTH	699,-	299,-
NEIGHBOURS	699,-	299,-
NIGHTSHIFT	299,-	
NINJA RABBITS	699,-	299,-
OUTRUN EUROPA	699,-	299,-
PIRATES	999,-	299,-
PUFFY S SAGA	699,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	699,-	299,-
QUEDEX	299,-	
RICK DANGEROUS 2	299,-	
ROBOCOD	299,-	
RODLAND	699,-	299,-
SILKWORM	699,-	299,-
SKATIN USA	999,-	299,-
SOCCER DOUBBLE 2	299,-	
SOLO FLIGHT	699,-	299,-
ST DRAGON	699,-	299,-
STRIDER II	699,-	299,-
SUMMER CAMP	299,-	
SUPER SCRAMBLE	699,-	299,-
SUPER SPACE INVADERS	699,-	299,-
SWIV	999,-	299,-
TETRIS ÉS KIKUGI	699,-	299,-
TIGER ROAD	699,-	299,-
TITANIC BLINKY	699,-	299,-
TURRICAN	699,-	299,-
WINTER GAMES	699,-	299,-

Magyarosított játékok az 576 KByte-tól karácsonyra!

F22 DID AIR DOMINANCE FIGHTER

11.999,- 9.999,-

akciós szelvénnyel

I-WAR

11.999,- 9.999,-

akciós szelvénnyel

WORMS 2

9.999,- 8.999,-

akciós szelvénnyel

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak azzal a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

tart

V I. É V OLYAM, 1

5TBI5MERTETŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/12-66-22)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.





Age of Empires

A Microsoft stratégiai játéka annyira el van találva, hogy komoly fenyegetést jelenthet a Civ II trónjára.

14. oldal



Need for Speed II Special Edition

Most meglátjuk, mennyit javult egy nagy név gyengécskére sikerült folytatása.

31. oldal



Tomb Raider II

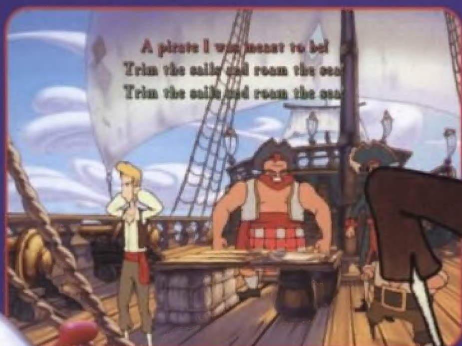
A bögyös kis poligonbébi már megint itt portyázik. Kérdés, hogy sikerül-e felülmúlnia előző önmagát.

18. oldal





alom 576 KByte
2. SZÁM, 19 DECEMBER



Curse of Monkey Island

Nem kizárt, hogy minden idők legmulatságosabb kalandjátéka került ki a Lucasarts boszorkánykonyhájából. Yikes!

6. oldal

Conquest Earth

Újabb real time stratégia a most már végeláthatatlan C&C-klónok sorában.

34. oldal

Blade Runner

Végre-valahára elkészült a 'Szárnyas fejvadász' régóta várt adaptációja.

12. oldal



AKTUÁLIS

"Hull a hó, fú a szél, Dimitrij Lénáról mesél..." - énekli az alfa-, béta- vagy valamilyen verzióról elnevezett együttes a rádióban. Az időjárásjelentés valamelyes pontossággal bír, de nem Dimitrij mesél, és nem Lénáról, hanem az 576 KByte és - mostantól csakis és kizárólag - a PC-játékok mostanában igencsak pezsgő világáról. Teljesen PC-k lettünk! A továbbiakban talán majd eldől, hogy ez előre- vagy visszalépés-e régi önmagunkhoz képest - azt viszont bizton állíthatom, hogy a jövő évi számaink sem kizárólag Windows 95 alatt lesznek olvashatók, bár 3D gyorsítókártya támogatáson azért még gondolkozom. (Képzeljétek csak el, hogy milyen frankó lenne, ha mondjuk júliusi számunkkal februárban rukkolnánk elő...) Khm, kicsit elkalandoztak a gondolataim. Szóval ott tartottam, hogy a karácsonyi vásár idején azért nehéz a dolga az emberfiának, ha újságot óhajt összeállítani, mert egész egyszerűen megőrülnek a kiadók: annyi nagyszerű új játék jelenik meg, hogy az ember nem tudja, mit hagyjon ki és minek a kedvéért. (Nem baj, ha kimaradt volna valami fontosabb anyag, akkor azt alkalmasint pótoljuk.) Egyébként karácsony alkalmából megkezdtük csodás magazinunk átformálgatását: a legfontosabb előrelépés, hogy nem Martin írja a Csevegőt, hanem egy szakképzett személy. Továbbá a Cinkelt Lapokban ezentúl nem kizárólag cheatek lesznek, hanem oda kerülnek a végigjátszások is. Folyt. köv. januárban. A bevezető végére pedig jönnek az ilyenkor aktuális jókívánságok: Éljen május elseje! Meg November 7! Egyébként meg KKÜ, BÚÉK és BKV mindenkinek.

CoVboy

GRIM FANDANGO (Lucasarts/Virgin)



Még alig jelent meg a karácsonyi piac egyik legnagyobb sikervárományosának számító Curse of Monkey Island, a Lucasarts máris egy újabb csemege ígéretével szórakoztatja a grafikus kalandjátékok szerelmeseit. A Casablanca és egyéb film noir-alkotások hangulatát idéző Grim Fandango története Mexikóban játszódik, az egyik legnagyobb helyi ünnep, a Halottak Napja idején. A játékban Manny Calavera, a Halálügynükség szolgálatában álló utazó üzletkötő szerepét alakítjuk, aki kissé fura foglalkozást űz: emberkéket szed össze az Élők Földjéről, és magával viszi őket a Halál Földjére, ahol minden léleknek egy négy éves alvilági utazást kell tennie, mielőtt elfoglalná az örökkévalóságig tartó végső nyughelyét. Ez elég morbidan hangzik, különösen ha hozzátesszük azt is,



hogy a leendő hullajelölteket nem csak úgy kutyafuttában kell összegyűjteni: ki kell választani a megfelelő klienst, ami már csak azért is roppant érdekes szórakozás, mert természetesen a játék összes szereplője mint csontváz kel életre... A történet tehát érdekes kutyuléka lesz a horrornak, a mexikói folklórnak és az ősi azték mitológiának – mindez körülbelül a hatvanas évek idejébe helyezve. A játéknak egyébként az a Tim Schafer a producere, akinek a nevéhez már olyan örökérvényű alkotások fűződnek, mint mondjuk a Day of the Tentacle vagy például a Full Throttle. A szerzők több mint 50 különböző szereplőt és körülbelül 90 teljes 3D-ben renderelt helyszínt ígérnek. A játék megjelenése előreláthatólag a jövő év első felére, azon belül is körülbelül tavaszra várható. (További részletekről esetleg megkérdezhetitek a Curse of Monkey Island egyik roppant "csendes" szereplőjét...)

RIOT: MOBILE ARMOR (Monolith)



A Blood Plasma Pack befejezése után a Monolith gárdája gőzerővel gyártja új játékát, amelynek természetesen most is a Quake-őrültek elsődleges célpontjai. Az "emberszimulátor" meghatározás most nem igazán lenne helytálló a stílusra, mert a szerzők úgy gondolták, hogy ha a konkurencia fantasy- és horrorshowt rendez a játékosoknak, akkor esetleg ők egy másik, már jól bevált környezetbe helyezik a történetet: a Riot főszereplői ugyanis az anime-filmekből illetve MechWarriorokból jól ismert hatalmas, páncélozott robotok ("bádogemberszimulátor"). Indításkor négy különböző "karakter" közül választhatunk majd, amelyeket menet közben nemcsak a szokásos új fegyverekkel, hanem különböző plusz felszerelésekkel is bővíthetünk. Az ellenfelekről annyit, hogy a szerzők legalább 20-30 különböző típusú szörnyet szándékoznak beépíteni a játékba. A játék az id Quake-engine-jeének egyetlen számba jöhető versenytársára, a DirectEngine-re épül (ezzel készül egyébként az Unreal és a Prey is), ami 16 bites színmélységet és – mostanság már magától értetődően – 3D kártya-támogatás biztosít majd a Riotnak.

Hogy a játék mekkora kihívást jelent majd a Quake II-nek, talán a nyár közepére ki is derül.

GABRIEL KNIGHT 3 (Sierra)



Következő folytatásához érkezik nemsokára a Sierra Gabriel Knight-sorozata, ami elődjeihez hasonlóan a borzongásra vágyó kalandorok figyelmébe ajánlható. A játék a roppant biztató Blood of the Sacred, Blood of the Damned alcímet viseli, és egy kis európai falucskában játszódik, ahol olyan természetfeletti események történnek, hogy még a Mulder&Scully duó is sikoltozva menekülne a környékről. A történet tulajdonképpen nyomozás, amelyben egy férfit (Gabrielt) vagy egy nőt (Grace) irányítva kell kibogoznunk egy zűrös ügy szálait. A harmadik főszereplő Sydney lesz, ami nemcsak egy okkult információkat tartalmazó adatbázis, hanem egy analizáló ketyere is, tehát fontos szerepe lesz abban, hogy a végére járjunk a feluban zajló túlvilági dolgoknak. A szerzők az új részhez teljesen átdolgozták az előző kettőben megismert engine-t, grafikai vonatkozásban elsősorban a 3D gyorsítókártyák kedvéért, nemkülönben azért, hogy egy tökéletese virtuális világot teremthessenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy a játékban szereplő személyek mindegyike ténykedéseink függvényében ide-oda mozog a terepen, sőt, információkat cserélget egymással. Természetesen most sem hiányozhat a játékból a hihetetlen mennyiségű video sem, ami minden idők legtöbb CD-n megjelenő játékává tette a két előző részt. A GK3 megjelenése előreláthatólag valamikor a nyár végén várható.

MIG ALLEY (Rowan/Empire)

A Flying Corps szerzői új játékukkal ismét a repülés történetének egy elfeledett korába viszik nemsokára a szimulátorok kedvelőit, nevezetesen az ötvenes évek elejére, a koreai háború időszakába. Az időpont már csak azért is érdekes, mert ennek a háborúnak légicsatái mutatták meg a sugárhajtású repülőgépek vitathatatlan fölényét a hagyományos, légcsavaros gépekkel szemben. A játék az 1950 tavaszán lezajlott ENSZ-offenzíva idején kezdődik, és természetesen mindkét oldalon beszállhatunk a küzdelembe, olyan repülőgépek botkormányát markolva, amelyek neve talán már csak katonai repülés fanatikusainak jelenthet valamit: F-86 Sabre, F-80 Shooting Star, F-84 Thunderjet, F-51 Mustang, F-82 Twin Mustang (két Mustang egybeépítve), stb. – és természetesen nem maradhat el a vörösöknél rendszerben álló MIG-15, JAK-9 és JAK-15 sem. A katonai térképek és a légi felderítés fotói alapján reprodukált terepen zajló küldetések során egyaránt repülhetünk szabad vadász-, kísérő- illetve vadászbombázó küldetéseket, amelyet a gép a Flying Corpshoz hasonlóan különböző előléptetésekkel és plecsnikkel díjaz – de ha minden igaz, lesz egy beépített küldetés szerkesztő is. A játék a modern gépek szimulátoraihoz képest már csak azért is érdekes lesz, mert ugyan a légcsavarosok mellett sugárhajtású gépeken is repülünk, de az elsődleges fedélzeti fegyver még mindig a gépágyú: nem 50-100 km-re levő ellenfelekre lövöldözünk, hanem olyanokra, akik az orrunk előtt cikáznak. Lassacskán már elmaradhatatlanná válik minden szimulátorban a multiplayer opció és a 3D gyorsítók támogatása, melynek köszönhetően, egyszerre akár 40-50 gép is harcolhat a légtérben. Ügyes húzás volt a készítőktől, hogy egy igen ritka időszakot választottak témának, tehát ha hozzák azt a formát, amit a Flying Corpsban, mindenképpen értékes csemegével gazdagodnak a gyűjtők. A játék megjelenését a nyár végére ígérik.



☞ Ha már az előbb a Bloodnál tartottunk, akkor apróságainkat is kezdhetjük vele, az Eidosnál ugyanis kitalálták, hogy filmet forgatnak belőle. A "szereposztás" egyelőre még titok.

☞ Csemege az AD&D-rajongóknak: az Interplay 4 CD-ből álló gyűjteményt jelentet meg a Forgotten Realms világában játszódó játékaiból. A 12 játék között olyan sikerek szerepelnek, mint pl. a Pool of Radiance.

☞ A Microprose Spell of the Ancients címen egy új kiegészítőt dob piacra a Magic the Gatheringhez, amelyben 130 új varázslat, szörny és képesség várja, hogy a fantasy-rajongók bevessék őket.

☞ Az Eidos fájdalomtól megtört szívvel jelentette be, hogy különböző jogi hercehurcák miatt a fejlesztés alatt álló Forsaken: The Thrall of Chaos című játékuk címét Revenantra változtatták.

FROGGER (Hasbro)



Mielőtt még szó érné a ház elejét, részünk lesz egy kis akcióban is. Nem is akármilyenben, és ráadásul egy olyan cégtől, amelyik nem igazán ezen a téren szokott jeleskedni: a Hasbro a társasjátékok számítógépes adaptációinak koronázatlan királya. A Froggert nem hinném, hogy különösebben be kellene mutatni bárkinek is, hiszen egy ősrégi Konami-játékgépből elindulva már többször meghódította a világot, és hirtelen nem is tudnék olyan számítógéptípust mondani, amelyre ne írták volna át (én még vagy 15 évvel ezelőtt egy 3D kártya nélküli ZX-81-en játszottam vele először. Adva van ugyebár egy szerencsétlen levelibéka, akinek az a fixa ideája, hogy át akar menni az országút túloldalára vagy éppen a folyó túlpartjára. Az országút meg tele van különböző sebességgel száguldozó autókkal, a folyó pedig el-elsüllyedő farönkökkel. Na, ennyi az alapötlet. A mostani PC-feldolgozást ehhez képest elég rendesen feltupírozták, hiszen kilenc világban (sivatag, barlang, stb.) negyven szinten kell a krecsót a veszélyes terep és az éhes ellenfelek között biztonságba vezetnünk. Osztott képernyőn akár négyszemélyes multibéka játékot is lehet nyomatni, arról már nem is beszélve, hogy békáknak most már olyan speciális tulajdonságai is vannak, mint a hőkereső nyelv, a "hipervarty" és a szuper ugrás. A játékot alapvetően PlayStationre írták, így nem csoda, ha PC-n elkel majd némi 3D kártya is. Nagyon súlyos egy darab lesz, 9 és 99 között bárkinek ajánlható.

EASTERN FRONT (Talonsoft)



Ugyan a stratégiai, és azon belül a háborús játékok szívem csücskét képezik, a Talonsoft végeláthatatlan Battleground-sorozata (Ardennes, Gettysburg, Waterloo, stb. van még vagy tíz) sosem tartozott a kedvenceim közé. Köszönhette ezt elsősorban az engine-jének, amelyből kifolyólag a játékok menürendszere szerintem enyhén túl volt bonyolítva, a mesterséges intelligencia inkább mesterséges unintelligenciának tűnt, arról az apróságról pedig már ne is beszéljünk, hogy a látvány sem volt valami csodálatos. Három év után ez a Talonsoft háza táján is feltűnhetett, mert az új, fantáziadús névre keresztelt Campaign-sorozatukhoz egy teljesen új engine-t kreáltak. Ez elsősorban a grafikai kivitelezésre nyomja rá a bélyegét, mert most már egész normálisan fest a dolog. Az igényesen megrajzolt csapatok és a terep most már tényleg 3D-ben látszanak, továbbá bár nem túl sokat változott, de célszerűbb lett a menürendszer is (az AI-ról majd akkor nyilatkozom, ha kipróbáltam). A legfontosabb újítás, hogy az eddigi támadás/mozgás/ utánpótlás/stb.-fázisokra osztott köröket elfelejtették, és a különböző parancsokat egy akciópont-rendszerre cserélték (á la X-COM-ok). További újítás, hogy néhány video is színesíti a játékot. A Campaign-sorozat első darabja az Eastern Front, amely a II. világháború keleti frontján játszódik 1941-45 között, és a hadjárat legnagyobb ütközeteit (Sztálingrád, Kurszk, stb.) játszhatjuk le újra, természetesen akár a Wehrmacht, akár a Vörös Hadsereg csapatait irányítva. Természetesen hálóban multiplayerben és a Neten keresztül is játszható a történet, továbbá mellékelni fognak hozzá egy küldetés szerkesztőt is.

WIZARDRY VIII (Sir-Tech/Virgin)

A Wizardry-sorozat az Ultima mellett talán a leghosszabb (következésképp a legrégebben futó) sorozat, ami csak számítógépes játékban létezik: az első része idestova 17 éve jelent meg. A sorozat legújabb darabja a kor követelményeinek megfelelően 3D engine-t és teljesen új, csinos külsőt kapott. Talán nem árulok el újdonságot, hogy ez a rész is egy fantasy világban játszódó RPG/kalandjáték, amelyben egy hat, meghatározható tulajdonságú karakterből álló csapat bóklászik ide-oda, és vidáman fejbecsapkodja a rárontó szörnyeket. A játék érdekessége, hogy nemcsak többféleképpen kezdődhet, hanem többféle végkifejlet is lehetséges. A legtöbb változás a harcrendszer megoldásában lesz: most már távolról és akár több oldalról is támadhatunk szörnyeket, és bár a harc tulajdonképpen körökre van osztva, úgy tűnik, mintha a küzdelem real time-ban zajlana. A karakterrendszer is új opcióval bővült ("személyiség"), és természetesen az elődökhöz képest egy rakásnyi új varázslattal és skillel fogunk találkozni. Kellemes lehetőség, hogy a hetedik részben (Crusader of Dark Savant) és a Wizardry Goldban felépített karaktereket át lehet importálni a játékba.



A játék előre láthatóan valamikor a jövő év első felében kerül a boltokba.

JP3: LEGACY OF TIME (Red Orb)

Új részéhez érkezett egy rég elfeledett kalandjátéksorozat is (már amennyiben sorozatnak lehet titulálni két darabot). A Journeyman Project harmadik része a Legacy of Time alcímet viseli. A játékos feladata, hogy egy hosszas időutazás folyamán felfedezzen három, az idegenek által elpusztított földi civilizációt. A három helyszín (Atlantisz, Eldorádó és Shangri La) három különböző időszakot elevenít fel, amelyben a játékos egy érdekes ruhanemű, a kaméleon öltözék segítségével mászkálhat. Ez a ruhadarab teszi lehetővé, hogy más bőrébe bújjon, és a történet, a felszedett információk és a párbeszédek aszerint alakulhatnak, hogy éppen kit is személyesítünk meg. Nyilván egy közlekedési rendőr kevés sikerrel ténykedik majd Dzsingisz kán udvarában. Régi ismerősként üdvözölhetjük az előző két részből már ismert robotot, Arthurt, aki nem más, mint egy két lábon járó online help. A játék grafikailag tulajdonképpen nem is emlékeztet négy évvel idősebb elődeire, hiszen teljesen 3D, renderelt helyszíneken zajlik. A hangok kivitelezésénél különös figyelmet fordítottak a sztereó hangkártyákban rejlő lehetőségekre: a térhatást azzal próbálták érzékeltetni, hogy ha például ordítást hallunk jobbról, hátat fordítva hirtelen a hang is átmegy a bal oldalra. A játékhoz több mint 22 órányi filmet forgattak, amit aztán – szerencsére – sikerült a vágószobában 35 percre redukálni.



A játék előző két része nem ért el különösebben nagy kasszasikert, de meglehet, hogy a négy éves kemény fejlesztés után a trilógia újabb darabjának ez sikerülni fog – majd kiderül a jövő év első felében.

☞ Elképzelhető, hogy a Lucasarts nem kizárólag a Star Wars-mizériából óhajt megélni, ugyanis most hoztak ki egy új kiegészítőt spagetti-westernjükhöz. A címe Outlaws: A Handful Missions.

☞ Az Origin Ultima Online c. játéka tulajdonképpen még béta-fázisban van, de már minden rekordot megdöntött az Interneten, amikor egyszerre 2850 játékos játszott ugyanabban a világban.

☞ A tapasztalatokból okulva a 3DO is kiterjeszti Internet stratégiáját: három új fejlesztésük (Meridian 59 Revelation, Reneissance és Might and Magic Online) is játszható lesz online-ban .

☞ Úgy tűnik, hogy a Microprose végleg elhalászta a Kalistot az Electronic Arts orra elől, ugyanis hosszú távú kiadói szerződést írtak alá velük. Hát ahogy a Dark Earth-t elnézem, nem egy rossz befektetés...

THE CURSE OF MONK ISLAN

Yikes! Gondolom ez a stílszerű bevezető egy játékhoz, amelynek elődei szállóigévé tették azt a szép ánglius szócskát, ami egyébként ugyanazt jelenti magyarul is, mint amerikaiul. (Egyelőre ennyit a nyelvek rokonságáról.) Az idősebbek még emlékezhetnek rá (én ugyan nem – de az idősebbek talán még igen), hogy a '91-ben megjelent Secret of Monkey Island igazi mérföldkövet jelentett a kalandjátékok történetében, több szempontból is: ez volt a Lucasarts első igazán nagy PC-s (és akkor még Amigás) sikere; ez a játék volt az első, ami megmutatta a kalandjátékok jövőjét (akkor point-and-click adventure-nek hívták a stílust); ez a játék volt az első, ami igazi alternatívát jelentett a piacon akkor egyeduralkodónak számító Sierra Questjeivel szemben; na és nem utolsósorban: ez a játék volt az első, amiről 11 oldalt írt egy magyar újságban holmi botcsinálta tollnok... (Azóta hallgatok érte.)

Mivel a harmadik rész egyben logikus folytatása is az előző kettő cselekményének, továbbá most is felbukkan néhány régi ismerős, talán fel is idézhetnénk az előzményeket, egyben meg is ismerkedünk a szereplőkkel:

A bájosan debil történet főhőse Guybrush Threepwood, aki ifjonti bohóságának hirtelen fellángolásában úgy határoz, hogy otthagyja a polgári élet szürke hétköznapjait, és rettegett kalózzá válik. Mivel a 14. számú Fekete Szakáll Tengeri Rabló Szakmunkásképző ez évi kontingense betelt, a kalózügyi tanulmányokat kénytelen autodidakta módon elsajátítani. Ezek lefolytatására a legalkalmasabb hely természetesen az ádáz tengeri harcosok Mekkája, a Karib-tenger, azon belül is a Melée Island, mely tudvalevőleg hemzseg a kalózoktól, kalauzoktól és egyéb vegyes népségektől. A szigetre érkezvén ugyan meglepetten tapasztalja, hogy a szigetlakók inkább illenének egy zárt intézmény falai közé, mint mondjuk egy romantikus kalandregény lapjaira, mindenesetre eltökélten megindul a kalózzá válás rögös útján. Az első jelentősebb probléma, amivel szembekerül, az a tulajdon neve: a szigeten egy árva lélek nem tudja nemhogy megjegyezni, de kiejteni sem. (Ekkor elgondolkozik, hogy nem lenne-e célszerű átkeresztelkednie mondjuk John Smithre, de aztán elhessegeti magától a gondolatot.) Néhány rendkívül illuminált kalóztól több rumról, grogról és egyéb testet-lelket melengető alkoholoidáról szóló népdal mellett értesül, hogy mit kell megtanulnia a leendő kalóznak. Így tehát különböző dilis, leginkább Rejtő Jenő tollára illő kalandok során nekiáll begyűjteni azokat a pólókat, amelyek felirata is bizonyítja, hogy párviadalban legyőzte a Kardmestert, megtalálta a Sziget Kincsét... Ahogy így kalózodik (bocsánat – ha még egy ilyen szót kitalálok, frankón megmondom magam a Grétsy Lacinak), megismerkedik a sziget kormányzójával, Elaine Marley-vel, aki a szó szoros és átvitt értelmében is meglehetősen kardos menyecske. Kapcsolata a hölggyel ugyan meglehetősen hullámzó lesz, de természetesen – lévén a történet egyetlen nőnemű szereplője – szerelembe esik vele (továbbá több alkalommal nagy magasságból le-). A hölgy nem túl kesztyűs kezére több pályázó is akad. Ezek közül a legvérmesebb LeChuck, az ördög/zombi/stb. kalóz, aki ugyan már alkalmasint távozott az élők sorából, de valami adminisztratív hiba folytán nem került át a túlvilágra. Ebből kifolyólag Guybrushnak egy csomó baja lesz vele. (Közben rövid fejszámolást végeztem, és kiderült, hogy van még egy női főszereplője a játéknak, nevezetesen Voodoo Lady, a napbarnított vajákos asszony, aki különböző elmés jótanácsokkal segíti Buy-Crush – bocs, én is a Melée Islandon vakációztam – kalóztanulmányait.) Jaj, majdnem kihagytam az egyik legfontosabb/legdollárosabb/legbármilyenpénzreéhesebb (Laci bácsi, csapjon a kezemre!) szereplőt, aki a szimpla Stan névre hallgat. ő a helyi (hajó)kereskedő, és a keze ügyébe eső mozdítható dolgokat gátlástalanul eladja az arra járóknak, tekintet nélkül azok állapotára, illetve tulajdonviszonyára (ebben mondjuk nagy tanáromnak tartom). Üzletpolitikáját régebben "rásózás"-ként definiálták – mostanában "sikeres marketing-koncepció" néven fut. Egy szónak is száz a vége: 100, valamint a vidám történet végül azzal zárul, hogy némi kitérők után a két szerelmes szív végül is egymásra talál, LeChuck szellemkalóz elfoglalja az őt megillető helyet a túlvilágon, nagy tűzijáték és happy end – ami alig másfél évig tart, és a második részben (Monkey Island 2: LeChuck Revenge) már jön is az unhappy begin. (Ez egy új filmes műszó.) Guybrush a Scabb Islanden bóklászik a Nagy Durranás néven közismert kincsre, közben szokásos balfogásai egyikeként segédkezik LeChuck egykori első tisztjének, Largo LeGrande-nak egykori főnöke feltámasztásában. LeChuck tehát visszatér, és megint megpróbálja asszonypajtást lecsapni a kezünkről. Hatalmas voodoo-ámokfutás veszi kezde-


Ajjaj! Hamarosan pofon érkezik az első vágányra: Elaine-nek megint nem tetszik valami


Tartalomhoz a forma: a rettenthetetlen tengeri hős és új vízi járműve


Ahoy! Ahogy a horgászok is mondják: vízbe a csontikkal!



tét, amelyben ismét kulcsszerepet kap a cig... izé, a vajákos asszony, nemkülönben Wally, az elfuserált térképész, akivel együtt raboskodunk LeChuck börtönében. Hosszas kalamajka után természetesen ismét sikerül meglógni Elaine-nel a kalóztól, de a végső (?) leszámolás még várat magára...

... és itt kezdődik a harmadik rész, ahol az introban Guybrush kapitány egy igazi kalózhoz méltón ismét a nyílt tenger hullámait hasítja. Szomorúan vési be a hajónaplóba, hogy se legénysége, se navigációs eszköze, az élelmiszerkészlete meglehetősen korlátozott – ráadásul itt van az óceán kellős közepén. Külön ugyan nem tér ki rá, de meglehetősen különös az a jármű is, amelynek "fedélzetén" jelenleg "kapitány". A Nagy Durranás kutatása balvégzetűre sikeredett, és már csak az élteti, hogy megtalálja Elaine-t. Talán erőt meríthetne, ha partot érne és találna némi vizet. Némi gyümölcsöt. Kevéske banánt. Esetleg egy csirkét. (A csirke az fontos: a játékban MINDEN teli lesz csirkével.) Meg egy nagy hordó grogot. Miután vágya összes tárgya észrevétlen elúszkált mellette, melankólikus hangulatat ágyúdörgés zavarja meg, amint a dodzsem beúszik Monkey Island kikötőjébe. (Itt a rajzfilmek hagyományait követve sajnos kénytelenek vagyunk végignézni a stáblistát, ha nem akarunk lemaradni az intro további részeiről.) A kikötőben néhány ismerősbe futunk: piros sarokban LeChuck szellemkalóz és párszáz csontvázból álló csapata egy hatalmas hadigálya fedélzetén – kék sarokban Elaine Marley, kormányzó és vadmacska, a parti erődben. A mérkőzés egyelőre döntetlenre áll, pedig az ostromhoz LeChuck egyaránt beveti nehéztüzérségét és ékesszólását, pl.:

– Gyere velem, és a holtak királynőjévé teszlek!

– Nem lehet. Tegnap este mostam hajat.

A tűz- és szópárbaj hasonlóan emelkedett stílusban zajlik, amíg a lányka igen büdös és kellemetlen személynek titulálja a szellemkalózt, és mellesleg kiböki, hogy az egyetlen ember a Föld kerekén, akit valaha is szeretett, egy Guybrush Threepwood nevű figura. Ettől hősünk annyira elérzékenyül, hogy majdnem lefordul a dodzsem fedélzetéről. Egy pillanat múlva viszont egészen lefordul, amint beúszik LeChuck látóterébe, és az kicsiny zsebbéli ágyújával azonnal odadurrant egyet neki. (Közben megjelenik egy új szereplő: Murray, az öntudatos koponya. Róla később majd kiderül, hogy nem műanyagból készült. Sőt, az is lehet, hogy nem Made in Taiwan.) Guybrusht a szellemhajó fedélzetére emelik, és a helyszínen történő felkoncolását csak Elaine jól irányzott muskétalövése akadályozza meg. LeChuck tehát egy időre elnapolja a felnégyelés magasztos szertartását: hősünket elhelyezteti a hajófenékben, és rettenetes voodoo golyó támogatásával csontvázait végső rohamra küldi az erőd ellen...


Ideális a környezet egy jó kis hollywoodi kalózmusicalhez

Itt kezdődik a hat epizódból álló játék. Az első két részhez VGA grafikus engine-jéhez ("Szenyny™-szerkesztő") képest jelentősen megváltozott a program külalakja: az átvezető animációkat leszámítva 640*480-as SVGA-ban kocog, és a jelenleg uralkodó trendnek megfelelően az egész egy Larry 7-et vagy Discworld 2-t idéző interaktív rajzfilm, ami ráadásul 3D gyorsító kártyákat is támogat. A grafikusok és animátorok munkáján mondjuk egy kicsit meglátszik a legújabb Disney-filmek hatása, mindenesetre elég egyedi és a tartalomhoz tökéletesen illő hatást sikerült teremteniük. Szinte már magától értetődik, hogy a szereplők szinkronizáltak, de az F1 billentyűvel lehívható menüben a save/load/hangerő-opciók mellett bekapcsolhatjuk a szöveges megjelenítést is. A felhasználói interface klasszikus Lucasarts, vagyis egyszerűbb már nem is lehetne, de azért van pár hozzáfűznivalóm a bal clickre bejövő akciómenühöz (méghogy "akciómenü"!):

– a kéz rendszerint a tárgy felvételét (tárgymenü jobb click), de egyes esetekben egy tárgy elmozdítását vagy használatát is jelenti (erre a játék során nem árt majd figyelni!);

– a halálfejjel vizsgálunk meg valamit;

– a papagáj pedig rendszerint beszélgetés, de majd használható evésre-ivásra vagy valaminek az elfújására is.


"Atyaisten! Az Ördögcsirke!" Szőkeszakáll azonban mindjárt palacsintasütőt ránt...

A párbeszédek az első két részhez hasonlóan zajlanak, vagyis ha valakivel elmés csevelybe bocsátkozunk, akkor kapunk vagy hat-hét mondatot, amiből az utolsó rendszerint a csevegés befejezése. Mondanom sem kell, hogy érdemes az összes témát kimeríteni, egyrészt azért, mert a beszélgetőpartnerek rendszerint valami információval szolgálnak – másrészt meg azért, mert a szerzők szemlátomást az anyjukat is eladnák egy poén kedvéért...

Nagyon tetszik a játékban, hogy a látszat ellenére tulajdonképpen lineáris és logikus is (nem úgy mint mondjuk a Discworld, mert attól a falra tudtam mászni!): amíg egy bizonyos kulcsfontosságú tárgyat meg nem szereztünk, nem is juthatunk tovább – ha viszont mindent megvizsgálunk, mindenkivel beszélünk, előbb-utóbb rá lehet jönni egy probléma megoldására. A játékot két nehézségi fokozatban lehet indítani, a másodikban több a megoldandó feladat, de ugyanaz a sorrend. Ha menet közben nem adom el a billentyűzetemet, akkor a Cinkelt Lapokban talán lesz némi segítség a megoldáshoz, bár a legjobb lenne egy könyvet írni róla – az lenne a megfelelő terjedelem ennyi országos poén ismertetésére.


A lebegtető egység (ejtsd: gumikacsa) akcióban

Na, át is térhetünk a játék értékelésére:

Kedves egybegyűltek! A Curse of Monkey Island egy akkora éktelen nagy ökörség, hogy ha nem nézitek meg, akkor életetek tán nem is lesz teljes. Igaz ugyan, hogy némileg hosszadalmas végigkecmeregni rajta, de azt garantálom, hogy addig felhőtlen vidámságban lesz részetek, mert a játék minden egyes helyszíne a marhaságoknak valami oly hatalmas tárháza, hogy az már szinte elképesztő. Ha valakinek mégsem tetszene, azt már csak azzal tudom vigasztalni, hogy a közszolgálati és kereskedelmi csatornák hamarosan új végeláthatatlan szappanoperákat tűznek műsorukra. Puszi mindenkinek.

CoVboy

curse of monkey island	Kiadja: Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 4xCD, SVGA, WIN95

✓ Tessék megnézni az értékelőt: az mindent elmond a játékról

✗ Mikor lesz már negyedik rész?!

95%


Dinghy Dog™ szerkója a XVI. századi karibi stílust idézi

FÖLDRESZÁLLT ANGYALOK!

EARTH 2140

Mintha mindezt már láttam volna a Command & Conquer-ben: ez volt az első benyomásom a most ismertetésre kerülő Earth 2140-ről, s ez az érzés a további játékkal eltöltött idő során csak megerősödött bennem. A véleményemet egyfelől fel lehet fogni elmarasztalásként, minthogy eredeti ötlet nincs sok a játékban, másrészt viszont dicsérő szavaknak is, hiszen a nem túlságosan közismert TopWare nevű cég mondhatni a nagy példaképpel azonos színvonalat ütött meg. A játék egyébként a német nyelvű területeken már kb. fél éve megjelent, s csak az angol változatra kellett mostanáig várni – viszont jó hír a magyar vásárlóknak, hogy idehaza a CD-hez magyar nyelvű kézikönyvet mellékelnek.

A helyszín a Föld, a nem is olyan távoli 2140-es esztendőben. Ahogy már megannyi sci-fi író megjósolta, az önpusztító emberiség "sikeresen" elérte, hogy a Föld energiakészletei csaknem teljesen kimerültek, s ez a helyzet természetesen ismét csak újabb háborúkat szít. Ekkor már csupán két nagyhatalom van talpon: az amerikai kontinenst, Nyugat-Európát és Észak-Afrikát magába tömörítő Egyesült Civil Államok (UCS), és az Eurázsiai Dinasztia (ED), amelyhez Kelet-Európa és Ázsia területei tartoznak. S hogy mi van Ausztráliával, meg Afrika déli részeivel? Sajnos ezek a földrészek a háborúk áldozatául estek: oly mértékben szennyezetté váltak, hogy emberi életre többé nem alkalmasak. (Szegény zulukat evakuálni kellett.) Államformáját tekintve a UCS sztochasztokrácia (a véletlenek uralma), a polgárai lusták és nemtörődömök. Ezzel szemben az eurázsiaiak kormánya diktatórikus, magától értetődően a háborút is ők provokálták. Az ED egyik félelmetes fegyvere, hogy immár androidokat (az embereknél jóval ellenállóbb, és emberi intelligenciával rendelkező lényeket) is képesek gyártani. A háború megkezdődött: a győztes fél az lesz, akinek sikerül megkaparintania az utolsó energiaforrásokat...


Ha már elhelyeztük a bázist, jöhet az építkezés


Az ellenség kutatóközpontja már az utolsókat rúgja

A játékban az első dolgunk az, hogy kiválasszuk, melyik fél csapatait kívánjuk irányítani. Választásunktól függ, hogy a Föld mely részén (azaz milyen környezetben, pl. sivatagban vagy mérsékelt övi miliőben) indulunk csatába, és hogy milyen fegyverek állnak majd a rendelkezésünkre – mert természetesen a két félnek eltérő a haditechnikája. Miután döntöttünk, három nehézségi fokozat közül válogathatunk, majd a megjelenő térképen rákattinthatunk a konkrét helyszínre. Kezdetben még alig van ellenfél, nyugodtan építgethetjük a létesítményeinket. Először – ismerős módon – csupán egy nagy kocsit irányítunk, erről alapozhatjuk meg, hol kívánjuk a bázisunk épületét felhúzni. Ha ez megvan, akkor lehet építeni a különböző gyárakat, erőműveket, bányákat. Talán mondanom sem kell, hogy mindezek nagyon sok pénzbe kerülnek, de természetesen a pénzszerzésre is van mód. A kicsinyített térképünkön színessel jelölve láthatjuk a nyersanyaglelőhelyeket, tehát ha azokon a helyeken bányákat létesítünk, és a kibányászott anyagokat az ún. finomítóinkban feldolgozzuk, akkor jutunk pénzhez. (A bányák és a finomítók között még a szállítást is magunknak kell megoldanunk egy külön erre szakosodott járművel.) Az építkezésekhez viszont mindenekelőtt energia kell, tehát az első teendőnk mindig az erőmű felépítése lesz.

Ha már van fegyvergyárunk, a haditermelésnek már csak a pénzünk szab határt. Érdemes kutatóközpontokat is létesíteni, hiszen ezek segítségével egyre komolyabb harceszközök válnak előállíthatóvá: páncélozott járművek, mechek, gyors motorok és még ami kell.


„Szívélyes" rakétaváltás a partraszállásnál

A csaták célja minden küldetésben más és más. Eleinte például csak meghatározott számú és típusú létesítményt kell felépítenünk, aztán az ellenség bázisát kell elfoglalnunk, mialatt pedig a miénket meg kell védenünk (de olyan is van, hogy a mi bázisunk már eleve el van foglalva, s ezért egy adott létszámú hadtesttel kell a sokszoros túlerő gyenge pontját kipuhatolnunk). Az ellenség nem szűkölködik sütnivalóban: például megindítok egy hatalmas offenzívát, s már majdnem célban vagyok, amikor egyszer csak azt látom, hogy ellenfelem felpakolja a csapatait a légi járműveire, átrepül az enyéim fölött, és nyilván a "markába röhög", hogy védtelenül hagytam a bázisomat. Napóleoni képességeinket maximálisan igénybe veszi a játék, főleg ha már több hadszíntéren folynak a csaták. Hogy azonban ne váljon túl kaotikussá az egész, a programozók gondoskodtak számunkra három virtuális tábornokról! Szerencsére így nem kell egyszerre százfelé figyelnünk: három nagyobb csapatot is kijelölhetünk, melyeknek csupán annyit kell "mondanunk", hogy támadjanak, vagy védekezzenek. Amúgy a mesterséges intelligenciával csupán két apróbb gondom van: amikor például meg akarok kezdeni egy építkezést, a katonáim igazán elfáradhatnának maguktól is a helyszínről, valamint ami még kellemetlenebb: partraszállásnál az üres hajókat miért nekem kell odébb vinnem ahhoz, hogy a többiek is odaférjenek a partszakaszhoz. Ha ilyenkor ráadásul meleg fogadtatásban van részünk, tetemes veszteségeket szenvedhetünk.

Ennyi kedvcsinálónak azt hiszem elég is. Az irányításról direkt nem szóltunk, hiszen minden megtalálható a kézikönyvben, meg amúgy is: aki már játszott a Command&Conquer-rel, az két pillanat alatt bele fog jönni. A grafika kitűnő (a 640x480-as felbontáson kívül 800x600-ban is játszhatunk), a robbanások például krátereket hagynak a földben, sőt még a lánctalpnyomok is meglátszanak a homokban. Van hálózati játék is, ebben maximum hatan vehetnek részt.


Ádáz küzdelem – de a túlerő mindent elsöpör

V.Z.

earth 2140 — Kiadja: Interplay

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBO	NA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Igényes grafika • átlátható irányítás
✗ Csak egy C&C-klón

83%

A nukleáris fegyverekkel alapjában véve nincs semmi gond – mindaddig, amíg valaki nem akarja használni őket. De vajon mit lehet tenni, ha egy ilyen fegyver egy őrült kezébe jut? Az Electronic Arts "Strike"-sorozatának legújabb epizódjában magunknak kell megtalálnunk a választ. LeMonde, a becsavarodott ex-idegenlégiós a világ öt táján robbant ki háborús helyzetet: bevetésünk első színhelye Indokína, majd a Dél-Kínai tengeren egy kis szigetcsoporton folytatódik a harc, azután Észak-Korea fővárosába repülünk, ahol átélhetünk egy nukleáris katasztrófát, Dél-Koreában, közel a demilitarizált övezethez szintén akad dolgunk, végül Kelet-Szibériában egy titkos rakétaindító bázist kell megsemmisítenünk. A "Strike"-os hagyományokhoz méltóan alapvető felszerelésünk ezúttal is az Apache helikopter, de ezúttal a kijelölt leszállóhelyeken többször átszállhatunk majd más járművekbe is. Összesen 13 típust próbálhatunk ki: a helikopterek mellett többek között Harrier vadászgépbe, Abrams tankba, vagy páncélozott légpárnásba is beülhetünk – de az átszállás sosem kötelező. Ez mindamellett, hogy változatosságot, még némi könnyítést is visz a játékba, hiszen ezek a gépek természetesen külön páncélzattal rendelkeznek. Külön páncélzattal és persze külön menettulajdonságokkal: a légpárnás például igazán strapabíró eszköz, sokszor a legcélszerűbb, ha egyszerűen átgázolunk vele a megsemmisítendő objektumon.

A Nuclear Strike PlayStation-változatáról az októberi számunkban már olvashattatok egy bővebb ismertetőt, ezért most főként a PC verzió sajátosságaival foglalkoznánk. A PC-s változat még a konzolosnál is áttekinthetőbb, mivel még fejlettebb a HUD. A korai Strike-oknál nekem főként a nehézkes tájékozódással akadtak problémáim (folyton átvállogatni a térképre), most már azonban minden csak egy gombnyomás. Az iránytű nem csak a pozíciónkat mutatja, hanem három színes nyíl is látható rajta. A kék jelzi az aktuális feladat célpontját, a piros a legközelebbi ellenséges jármű felé mutat, a fehér pedig a szövetséges erőket, illetve a felvehető eszközöket jelöli. Ezek persze láthatóak a radaron is, de hát nem is ez a lényeg: az elmondottakon belül specifikálhatjuk, hogy mondjuk a legközelebbi ellenséges tank hollétére vagyunk kíváncsiak, vagy a legközelebbi üzemanyagtartályra van sürgősen szükségünk, stb. A felsorolt három kategóriát közvetlenül az F1-F3 gombokkal pörgethetjük át, de ha már nem tudunk elszakadni a megszokott módszereinktől, kijelölhetjük őket az SMFD (multifunkcionális képernyő) behívásával is, amit egyébként a Return-nel tehetünk meg. Ha a játéktér bal alsó sarkában egy ábra villog, akkor is ezt kell lehívnunk, ugyanis olyankor egy új üzenetet hallgathatunk/nézhetünk meg. Ezen a képernyőn az F1-F3 gombok mellett az F4 is aktív: ezzel kaphatunk választ a ki, miért és hogyan kérdéseinkre. A térképet az F5-tel kapcsolhatjuk be, az infokat az F6-tal hívhatjuk le, az eredményeinkről pedig az F7-tel kérhetünk statisztikát. Ha a képernyőre nem fér ki a szöveg, az F8-cal görgethetjük. Ha egy régebbi üzenetet akarunk újrahallgatni/látni, az F10-et üssük le. Ha mindennel végeztünk, innen az Esc-pel távozhatunk. Nos, a SMFD-t most már tudjuk kezelni, viszont magát, a helikoptert még nem. A gépet irányítani a numerikus billentyűzettel lehet, a rögzített és a követő nézet között váltani az Enterrel tudunk. A golyószóróval tüzelni a Space-szel, a többi fegyverrel pedig a Z, X, C gombokkal lehet. Újdonság a célzás, amit a bal Shift és a használni kívánt fegyver gombjának egyszerre való lenyomásával lehet bekapcsolni. Ezzel a másodpilóta ugyan nem fog jobban célozni, viszont láthatjuk, mikor fogott már be valamit, azaz nem fordulhat elő, hogy a fű kigyomlálására küldünk el egy drága rakétát. A jobb Shift szintén aktív, ezzel a radar hatótávolságán lehet változtatni. A PC-s verzió újdonsága, hogy a HUD kapcsolójával, a H-val nem csak a kijelzőket vehetjük le és rakhatjuk vissza, hanem (amennyiben 640x480-as felbontásban játszunk) egy egész kontroll-panelt is bekapcsolhatunk. Ha ilyenkor lenyomjuk az M-et, az egérrel – egy pointerrel – állíthatjuk rajta a kapcsolókat. Fontos: a földi járgányokból sajnos csak egy módon lehet kiszállni: ha beindítjuk az önmegsemmisítő szerkezetüket a "D" folyamatos nyomva tartásával – a helikopterünk majd később jön értünk. A D egyébként arra is jó, ha le akarunk dobni egy csomagot a csörlőnk horgáról.

A játék paramétereit tekintve ugyanaz mondható el mint a PlayStation-verziónál: a grafika szuper, real time fényeffektekkel tarkított, a felbontás még jobb is mint konzolon, igaz a "gyengébb" gépekkel (értsd: P166 alatt) rendelkezők vissza is vehetnek ebből, (nem)tetszőlegesen egészen 320x200-ig. A program a kor követelményeinek megfelelően támogatja a 3Dfx kártyákat is. Csak a videók minősége rosszabb egy csöppet, de az sem vészes.

V.Z.

NUCLEAR STRIKE

AZ UTOLSÓ AKCIÓHŐS?



A légpárnás kiválóan legázolja az útjába kerülő dolgokat



A PC-s változat újdonsága a kézreálló kontroll-panel



Vidám tűzijáték jelzi, hogy az első feladat kipipálva

nuclear strike — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBON	A

586/90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Többféle jármű s egyszerű kezelés

✗ A küldetések szokványosak s a hangok lehetnének eredetibbek

90%

ERŐNYE

FIGHT

FO

Éppen egy gyéren megvilágított parkon akartam átsétálni, amikor egyszer csak odalépett mellém egy szakadt csöves és egy felnyírt fejű hústorony. Tudtam, hogy ezekkel nem lehet szót érteni, így hát az általam olyannyira gyűlölt erőszakhoz kellet folyamodnom. Egyetlen rúgással leterítettem a kopaszt, majd ugyanazzal a lendülettel visszakézből osztottam ki a hajléktalant, s a két kemény fickó abban a minutumban fájdalomtól eltorzult arccal rogyott össze. Ez ha hiszitek, ha nem, így volt! Na jó, igaz, csak a számító-

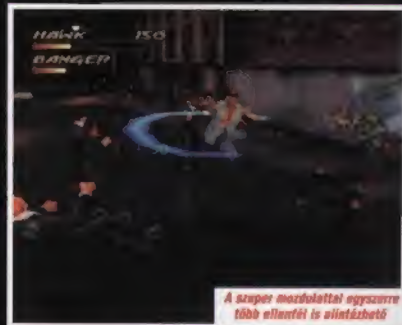

Két játékos módban hőseink egymást segítik

gépem monitorán, de hát ezt magatok is kitalálhattátok, hiszen ha ugyanezt mondjuk a Józsefvárosban próbáltam volna meg előadni sötétedés után, a történet egészen más fordulatot vett volna. Tudjátok, mint ahogy az egyik Woody Allen filmben: "az egyiket öklön vágtam az orrommal, a másikat pedig térden rúgtam a hasammal." Mennyivel könnyebb a PC-nk mellett hősködni. Elég ha csak betöltjük a Fighting Force-ot, és máris mi lehetünk New York és az egész világ megmentői. Lássuk hát, milyen veszély fenyegeti (már megint) ezt a szerencsétlen világot!

Sajnos vannak, akik nagyon komolyan veszik jóslatokat. Ezek közé tartozik a sötét múltú néhai titkosügynök, dr. Dex Zeng is, aki mellesleg a teológia szakavatott értője is. Már hosszú évek óta készült a világvége eljövetelére: Zeng doki szilárdan hitte, hogy ez a baljós esemény egészen pontosan a 2000. év beköszöntével fog eljönni. Olyannyira biztos volt a dolgában, hogy még a korábbi alkalmazottait (akik "véletlenül" mindnyájan valamilyen katonai szervezetnél teljesítettek szolgálatot) is sikerült meggyőznie, és ezután segítettek neki felkészülni a végső napra. Zeng doki megszállott őrültté vált – ebben állítólag nem kis része volt annak is, hogy saját magán és a családtagjain próbálta ki azokat a szintetikus drogokat, amelyeken titokban – a kormány megbízásából – kísérletezett. Mint a történelem összes többi megalomániás holdkórosa, ő is azt gondolta magáról, hogy ő a kiválasztott, ő az a személy, aki a Föld megmentésére hivatott. Ám mit tesz isten: eljön az a bizonyos 2000. esztendő, január elseje van, már 00:01-et mutat az óra, de még mindig nem történt semmi. Az utcákon ünnepelve hömpölyög a tömeg, és semmi jele sincs a világ végének. SEMMI SEM TÖRTÉNT! Dr Zenget irtózatos düh fogja el: ez nem lehet, itt valami hiba van a képben! – gondolja. De "szerencsére" ezzel a lehetetlen eshetőséggel is számolt: nincs más hátra, beindul a "B" terv. Zeng immár arról van meggyőződve, hogy ezek szerint nyilván az ő feladata lesz, hogy kijavítsa a hibát, s elhozza az Apokalipszist. Számára ez nem is jelenthet különösebb gondot, hiszen kisebb arzenál biológiai fegyver van a birtokában, egy egész hadseregnyi katonát sikerült összetoboroznia, s mellesleg rengeteg összeköttetése van az alvilággal – azaz csak egyet csettint, és nyomban városok borulnak lángba.


Fa testápolóval kezeltem Misery szem körüli ráncait

Zeng azonban egy dologgal nem számolt! Snapper, a doki egyik laboratóriumi asszisztense megelégeli ezt az új fordulatot és segítségül hívja a barátait. Négy kitűnő harcosból csupán erre az egy alkalomra összeáll a Fighting Force – most már jöhet a végítélet.


A szuper mozdulattal egyszerre több ellenfél is elintézhető

TOMB RAIDER+DIE HARD ARCADE

A Core Design úgy tűnik nem csak a Tomb Raider 2 fejlesztésével töltötte az idejét, hiszen a Fighting Force kétségtelenül egy elsőrangú játék a bunyós kategóriában. Az "öregebb" játékosoknak az akció menete már bizonyára ismerős, ami nem csupán a véletlen műve. A Core az alapkoncepció kidolgozásakor a Streets of Rage-nek akart egy 3D-be átültetett negyedik részt csinálni, ám a Sega – arra hivatkozva, hogy más terveik vannak a címmel – ezt visszautasította.

A lényeg tehát a következő: New York városában járunk, ahol mindenfelől szedett-vedett bandák támadnak ránk. Ahhoz, hogy az egyes helyszínekről tovább tudjunk jutni, ezek mindegyikét mind egy szálig el kell agyabugyálnunk. Láthattunk ugyan már korábban is ehhez hasonló dolgot, csakhogy korántsem ilyen csodálatos 3D környezetben. Igaz, a játéktermi Die Hard Arcade már szintén 3D-ben zajlott, de ott az irányítás még mindig 2D síkban maradt. Namármost: képzeljünk magunk elé egy Tomb Raider-grafikájú terepet, azon remek animációval futó/verekedő ellenfeleket, a karakterünknek teljes 3D moz-

RŐ ING RCE

gásszabadságot, majd ehhez adjunk hozzá azt a mennyiségű ütésfajtát, speciális mozdulatot és combót, amennyit a Die



Egy darab totálkáros autó rendel

Hard Arcade-ben láttunk – végeredményként a Fighting Force-ot kapjuk meg. A játék elképesztően realisztikus helyszíneken zajlik: az utcákon a háttérben civil autók húznak el, zajlik az élet. Például ha Bronxban nem vigyázunk, könnyen elgázolhat minket egy autó, ami a zsaruk elől menekül. És ami a csúcs: szinte az összes kezünk ügyébe akadó tárgyat használhatjuk egyrészt vagy fegyverként, vagy ha mást nem tehetünk velük, megrongálhatjuk őket – ez utóbbit a gép a pályák végeztével külön pontozza. Átkozottul jópofa, amikor például szétverünk egy kocsit. Először csak beleng a kasztni és megszólal a riasztó (amire persze – csakúgy mint az életben – oda se bagózik senki), majd néhány ütés után betörnek az ablakok, végül az autó elemi darabjaira hullik szét – mely kacatokat persze az ellenség képébe hajigálhatunk. A kólás automatákat szintén szétverhetjük, a tartalmukat pedig némi energiaként hörpinthetjük fel. A teljes mozgásszabadságot amúgy úgy kell érteni, hogy nem kötelező a "jobb oldalt a gonosz, baloldalt a főhős" felállás, hanem a futás gombját lenyomva bármikor bármerre eliszkolhatunk, és tetszőleges irányból: a háttérből, az előtérből, oldalvást, egyszóval bármerről támadhatunk. A kamera mindig automatán úgy követi a hősünket, hogy lehetőleg az ellenfél is képben legyen, s ne érhessen minket meglepetés – mi ezen a nézeten csak némi eltávolítással változtathatunk. A terep tehát akár a Tomb Raiderben, viszont míg Lara Croftnak maximum két három ellenféllel kellett megküzdenie, a Fighting Force hőseire gyakran negyen-öten támadnak. Jól öltözött, öltönyös testőrök, mindenre kapható zsoldosok, fillérekért felbérelhető punkok – mind csak arra várnak, hogy megízlelhessék a vérünket.

INDULJON A BANZÁJ!

Egyedül vagy ketten játszva összesen négy karakter közül választhatunk. Mace Daniels egy hidegvérű bérgyilkosnő, aki akár a Nikita főszerepét is eljátszhatta volna. Hawk Mason ugyanaz a típus, csak férfi kiadásban. Ben (Smasher) Jackson a csapat "izomagya" (mert persze ilyen is kell). Végül a sort a 17 éves tinédzser "kislány", Alana McKendrick zárja, aki valaha Zeng kísérleti nyula volt, s ezért akar most rajta bosszút állni. Természetesen mindegyik karakternek más a stílusa, mások a mozdulatai. Hogy az ütés és a rúgás gombjára milyen mozdulat jön elő, azt nagyban befolyásolja az ellenfél távolsága, illetve pozíciója. Külön említésre méltó az ún. szuper mozdulat, amit ha sikerül előcsalnunk, egy hang és némi fényeffekt is jelez: ez nagyon hatásos, de sajnos az emberünk energiáját is fogyasztja. Ha ezzel a mozdulattal egyszerre több figurát is kiosztunk, a gép külön értékeli. Azonban még a mozdulatoknál is jobbak a különböző fegyverek: a banditák kezéből, az autók csomagtartóiból gyakran lőfegyverek, sőt néha rakétavetők is előkerülnek. A rakéták különösen nagy pusztítást végeznek: ezek használatával egyszerűen lyukat üthetünk a kapukba, az autókat pedig egyetlen lövéssel egy kiégett vázzá varázsolhatjuk. Továbbá találhatunk még késeket, vascsöveket is, de a huligánok által szétszórt üvegeket is széttörhetjük ellenségeink koponyáján. A jómadarak persze gyakran védekeznek – ha bevisszünk egy találatot, azt onnan tudhatjuk, hogy kiserken a vér a csapásunk nyomán.



Ha nincs kéznél bazooka, megy a rombolás puszta kézzel is

A legbiztonságosabb módszer, ha egyfolytában futunk, és lendületből támadunk – minél kevesebbszer biztosítva támadófelületet az ellenségnek. Minden nagyobb pályarész után majd egy főellenséggel kell megküzdenünk, ezek persze sokkal erősebbek mint a többiek. Külön ajánlom figyelmetekbe, hogy az ütések után a földön elterülő testet még tovább lehet rugdosni,



A dagadék megtanulja, hogyan kell bánni a hölgyekkel

így ha nem bénázzuk el, megakadályozhatjuk, hogy ellenfelünk újra feltápászkodjon.

Küldetésünket az utcán kezdjük, majd miután Zeng megszökik a toronyházából, keresztül üldözhetjük őt New Yorkon (a metrónál ne felejtsük el bedobni a pénzt – bár lehet bliccelni is), hogy végül megküzdhessünk vele a laboratóriumában. Amellett, hogy különböző helyekről gyakran kerülnek elő elsősegély csomagok, valamint a punkok uzsiját is elfogyaszthatjuk, a nagyobb részek után szerencsére van lehetőség állásmentésre is, az eredményes játékkal pedig még continue-t is gyűjthetünk – szóval a nehézség és a szavatosság teljesen korrekt. Az útvonal néhol elágazik, ezért a teljes játék megtekintéséhez többször is végig kell rajta mennünk. A látvány és az ehhez tartozó tökéletes hanghatások zseniálisak – az egész játékkal csupán ugyanaz volt a problémám, mint a régi nagy nevekkel: ahogy közeledünk a végkifejlet felé, egyre kevesebb a helyszín, viszont egyre szívósabbak és egyre egyformábbak az ellenfelek, azaz a kevesebből akartak többet csinálni, minek hatására a játék túlzottan egyhangúvá válik.

V.Z.

fighting force

Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Rengeteg interaktív tereptárgy + életszerű környezet
✗ A történet vége felé az akció ellaposodik

84%

BLADE RU

CYB

NÉHÁNY SZÓ A FILMRŐL

1982. Megjelenik a Blade Runner filmváltozata, ami hazánkban Szárnyas fejvadász címen fut. Elég "gyenge" egy alkotás: ismerek olyanokat, akik az első héten négyszer látták. Kétség kívül kultuszfilm-gyanús alkotás kerül ki Ridley Scott keze alól. A főszereplő például Harrison Ford, a nyolcvanas évek csillaghőse. Nem kevesen a filmzenét tartalmazó magnószalagot hallgatták rojtosra – Vangelis már akkor is sokak kedvence volt, mellesleg a zene tényleg zseniális, azóta is sokszor fel-felcsendül. Persze Vangelistől, Harrison Fordtól még nem lesz egy filmből kultuszfilm. Márpedig ebből az lett, pedig egy borzongtató utópia, a néha nagyon is közelinek tűnő világkatasztrófa utáni évek valósághű képe.



„...és a gonosz pedofil állatkereskedő elnyerte méltó büntetését."

Japán krikszkrakszokkal teleírt hirdetőtáblák, neonok, fény, állandó villódzás, a sötétbe metsző hideg-fehér reflektorok mindenhova bekukkantó szemei. Gőzölgés, lassan forgó ventillátorok tompa sercegése, hatalmas gyárkéményekből felcsapó tűzgomolyagok – de ezt kevesen látják (tényleg magasan van). Állandó halk kopogás, amit az ember akkor is hall, ha nem esik. A savas eső minden élőt felemészt. Esernyők, vágott szemű árusok locsogása, a magasban elhúzó repülő autók és állandó sötétség. A napot csak felidézni lehet, pedig nemrég sütött még – igaz az előző évezredben volt.



Ital, fények, lányok, ragyogás. Erre mindig szükség lesz – még a 21. században is

...ÉS A JÁTÉKRÓL

Volt némi huzavona az adaptáció körül. A Blade Runner-team görcsösen ragaszkodott a filmszerű minőséghez és a történethez – a kezdetben. A filmszerű minőséget megkapták: a Westwood az első tárgyalások után elkészítette a film elején lévő részt a fekete városról, a kéményekből kicsapódó tüzekről, gigantikus fényújságokról. Ez volt a kezdet. Az összes többi helyszín is maximálisan hasonlít a filmbélire (mit hasonlít, olyan mint az eredeti!). Az egész hancúr nem volt olcsó mulatság a Westwoodnak: az 50 milliós licencdíj mellet egész eltörpül a 10 milliós fejlesztési költség. A történet viszont nagyban eltér az eredetitől: a Westwood fejébe vette, hogy megalkot egy teljesen nem-lineáris, minden újrajátszásnál új cselekményt "megíró" programot. A helyszínek jórészt ugyanazok maradnak minden játékban, de a szereplők egész más személyiséget kapnak; változik, ki lesz Nexus 6, ki nem, s a játékos egy egész új történetbe csöppen bele. Azt mindenki döntse el maga, megéri-e neki a Blade Runner 4 CD-je. Akit nem zavar, hogy ugyanazokon a helyszíneken játszódik egy elviekben más-más történet, az sok-sok időt fog eltölteni a játékkal. Aki nem vág bele még egyszer – miután néhány óra alatt végigvisz egy történetet – az inkább válasszon egy lineáris, 60-80 óra játékidőt ígérő klasszikus kalandjátékot.

A játék grafikai megoldásáról szinte a debütálás napjáig nem szivárogtak ki információk, a Westwood nagy titokban tartotta. Volt mit. A gyönyörű helyszíneken állandóak a valós időben számolt fény, füst egy egyéb effektek, mindez 3Dfx kártya nélkül. A szereplők teljesen 3D-sek, és borzasztó élethűek. Ők nem textúrás technikával készültek, mindegyikük sok-sok poligonból van felépítve, s az eredmény félelmetes (tessék csak megnézni a képeket!). Külön kuriózum amikor átmegyünk egy másik helyszínre: ekkor a kamera követi hősünket, a háttér változik, de a helyszínen lévő szereplők nem mint a mozi előre felvett részei jelennek meg, hanem a program külön számolja ki őket, s ráhelyezi a "mozi-háttérre" – Így ha futva megyünk át, akkor az animáció alatt tényleg futunk, ha szépen átgyalogolunk, miközben egy esernyős ember jön szembe velünk, akkor ezt látjuk az animáció alatt is. Ez persze némi számolást igényel, így a P100 nagyon a minimum, és a 2 Mb videó memóriát is jó komolyan venni. A program kifejezetten hálás, ha van 32 MB RAM. A zenék és a hangok egy modern filmszínházban is megállnák a helyüket: a zenei aláfestés természetesen a szokásos Vangelis, a hangok pedig tökéletesen illeszkednek és alkalmazkodnak a helyszínekhez.

A KEZELÉS, AMI TÚL EGYSZERŰ

A program kezelése túlságosan is egyszerű: amit meg akarunk nézni, fel akarunk venni, vagy akivel beszélni akarunk, arra kell kattintani (a kurzor az aktív helyeken zöld lesz). A tárgyakat csak gyűjteni lehet, használni nem. A jobb egérgombbal lehet előhúzni a fegyvert. A főhősre kattintva bejelentkezik az információs adatbázis. Fent a következő gombok találhatóak: esetek adatbankja, személyek adatbankja, összetett információs adatbank, válogatás az adatbankok között, vissza a játékba. Az adatbankok kezelése igen egyértelmű. Az Opt gombbal lehet az opciós menübe lépni, ahol a következő gombok fogadnak: hangerő állítás, segítség a kezeléshez, mentés, töltés, kilépés. A hangerő állításánál választhatjuk meg Ray stílusát az udvariastól az arrogánsig, illetve a ?-lel szabadon választhatóra állíthatjuk. A "designer cut"-al a rendezői változatot kapcsolhatjuk be.

A játék egyik lényeges helyszíne a rendőrség, ahol a 3. emeleten lehet gyakorolni, valamint fel és letölteni adatokat a központi adatbázisba, valamint itt van az egyik ESPER. A 3. emeleten van a labor, ahol a feltöltött anyagokat vizsgálják meg s hasznos információkhoz juthatunk itt. A másik ESPER gép az otthonunkban van. Aki látta a filmet, az talán emlékszik erre a fényképanalizáló gépre, mellyel ki lehet na-[illegible]vítani a fényképek egyes részleteit. A játékban [illegible]erepe lesz, tessék türelemmel használni. [illegible] Runner az a kalandjáték, melyet ugyan vég[illegible]m, de nem tartom túl szerencsés ötletnek az "én" játékom végigjátszásának ismertetését. Miután minden játék más, más a történet egy kicsit, más egyes szereplők személyisége, változik, hogy ki Nexus 6 és ki nem, így nem sokan tudnák használni az "én" játékom leírását. Inkább egy helyszín-specifikus ismertetőt tartok, a helyszínek és a tárgyak (annyira) nem változnak. A játék különben sem túl nehéz, inkább sorolom az interaktív filmek, mint a kalandjátékok közé. Csak érteni kell az angolt - mert felirat az sajnos nincs.

NÉMI SEGÍTSÉG

Akinek fogalma sincs a Blade Runner történetéről, annak néhány szó: a harmadik világháború után a Tyrell társaság vezetésével biorobotok kerültek kifejlesztésre, azzal a céllal, hogy új otthont építsenek az emberiségnek egy másik bolygón. Miután a bolygók átalakítása megtörtént, a biorobotokra nem volt többé szükség – kiirtásukat törvény írta elő, és speciális "szárnyas fejvadászok" vadásztak a megmaradt példányokra. Legnagyobb feladat a Nexus 6 család felkutatása és megsemmisítése volt: ők intelligenciájukat és "agyműködésüket" tekintve nagyon közel voltak az emberekhez – tapasztalat útján már érzések is kialakultak bennük. Fizikálisan természetesen messze meghaladták az ember teljesítőképességét. A játékban egy ilyen fejvadászt alakítunk, Ray McCoyt.

...NNER

...ERPUNKRÁCIÓ


Ah! Már megint a kínaiak! 2019-ben amerikai negyed lesz L.A.-ben kínai helyett

A történet állatgyilkossággal kezdődik. Az állatok gyakorlatilag kihaltak a bolygóról a háború után, s a megmaradt példányoknak óriási értéke van. Ray McCoy első ügye egy állatkereskedésben elkövetett mészárlás kinyomozása. A helyszínen beszélgessünk a rendőrrel, vegyük fel a karosszéria darabot, s vizsgáljuk meg a tűzoltócsapon a festékmaradványokat. Bent faggassuk ki a tulajt, akinek egy beosztottja van, a kis Lucy. A földről gyűjtsük össze a töltényhüvelyeket, a kamerából kérjük el a CD lemezt. Nézzük meg Lucy asztalát, vegyük fel a játékkutyát és a cukorkát. Lucyt egy régi ismerős ajánlotta a kereskedőnek – az új helyszín megjelenik a térképen. A kocsival repüljünk a Shusi gyorsétkezdébe, szólítsuk meg a kövér pincért, majd kövessük a konyhába. Sikerül meglépnie, ám a szemetesben egy rendszámra lelünk. Menjünk a rendőrségre, töltsük fel az adatainkat, majd az ESPER-en analizáljuk a CD képeit. Kinagyíthatjuk az egyik elkövető arcát, valamint a kocsi rendszámát, ami egyezik a kukában találttal. Kérdezzük ki a laborban Dinot az analizálás eredményéről, majd térjünk haza, nyugovóra (egy kis lövöldözés után). Éjszaka egy gyilkosság történik a Nexus 6 kifejlesztője, a Tyrell társaság épületében. Menjünk oda, beszéljünk az őrrel, s menjünk fel a lifttel. Kutassuk át az előszoba és az antigravitációs szoba padlóját: a szitakötő fülbevaló, a Kingston konyha szállító edényei, a kutya nyakörve mind-mind támpont lehet. A rendőrségen analizáljuk az őrtől kapott fotót, a nagyítsunk a rastás kezében lévő detonátorra és a fülbevalójára. A térképen új helyszín, az Animod sor. Itt találjuk a szitakötő ékszer árust, egy fegyverkereskedőt, aki Izora a fekete fegyverárusra panaszkodik. A fegyverkereskedőtől hasznos kütyü szerezhető be, mellyel beállíthatjuk milyen adatokat akarunk majd feltölteni a rendőrségi adatbázisba (jobb gomb). Izot keressük meg, miután lefényképez és elmenekül, vegyük fel a két fotót a földről (lehet vinni őket az ESPER-hez). Kövessük. Ennek majdnem tragédia lesz a vége – de rendőrtársunk előbb puffantja le Izo-t. Új helyszín: a DNA sor. Itt találjuk Murajit, aki a Nexus 6 kifejlesztésében és élettkor beállításán dolgozott. Mielőtt felrobban, lőjük le a bilincsét, és fussunk ki. Az emeleten található az Ikrek szobája, ahol gyanús üzenet és egy még gyanúsabb levél található az állatkereskedőtől. Nem messze van Chew, akitől megtudjuk Sebastian, egy másik bio-robot fejlesztő címét. Chew üzlete mellett balra. Sebastian háztetején a rastás és Clavis, állatgyilkos kezeibe futunk. Itt, a 2. Cd végén már igencsak szétszaladnak a szálak, nagyon különböznek az események játékonként – részben ezért, részben a helyhiány miatt marad a távirati stílus: a motelszobából könnyű a menekvés, de ne felejtsük jól átkutatni az ágyat. A piros ruhás ember is egy központi figura – keresd a Shusi bár és a DNA sor környékén. Early Q – a piros ruhás bárja, ahol a táncosnőnek is szitakötő a fülbevalója. Az Early Q-val szemben lakik az egyik nem túl barátságos kolléga. Akiknek gondot okoz az óriás patkány a csatornákban, azok fussanak el előle jobbra a peremen, majd lőjenek. A játék végén egy hajtóművet kéne beszerezni? Egy helyszínnel előbb van egy a roncsok között.


Emlékeztek erre az utcára a filmből? Tessék csak összehasonlítani! Érdemes!

És hogy miért is lett kultuszfilm? A kérdésektől. Amiket a néző tesz fel magának a 2 órás mozifilm vagy néhány órás játék után. Amolyan rejtett gondolatok, érzések kavalkádja. A teremtésről, arról, hogy játszhat-e az ember Istent, s saját kreálmányai felett vajon szabadon rendelkezik-e, ha azoknak is van lelkük. És akárhányszor megnézed a filmet, vagy csak eszedbe jut, mindig felteszel magadnak néhány kérdést. Egészen addig, amíg a Blade Runner utópiája nem kerül kézzelfogható közelségbe, míg nem válik valósággá. És valamikor azzá válik: ha nem is 2019-ben, és nem teljesen így, de egyszer valaki nagyon hasonlítani fog Ray McCoyra, Tyrellre, vagy Clavisre. Vagy már most is?


Két agy egy testben. Még jó, hogy zsenik az ikrek!

Koronczai Gáspár

blade runner

Kiadja: Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Döbbenetes effektek 3Dfx nélkül
• játékonként újragenerált történet
✗ nincs feliratozás s kicsit könnyűre sikeredett

84%

A CIV2 TRÓNJÁRA LESELKEDVE!

AGE of EMPIRES

Nyáron még csak a bétát próbálgattuk, és reménykedtünk, hogy a Microsoftnál sikerül betartani a határidőket. Aztán eltelt vagy négy hónap és egyre jobban vágytunk utána. Most pedig végre elkészült. Kezemben tartom a dobozt, mely várhatóan az egész világon átvirrasztott éjszakákat okoz felnőttnek és gyereknek egyaránt.

A program készítői elég egyszerűen fogalmazták meg céljukat: a legjobb stratégiai játékot akarták elkészíteni, ami ma a piacon elérhető. S mivel biztosra akartak menni, első lépésként leigazolták Bruce Selleyt, a MicroProse egyik ászát. Ezt követte egy jó egy éves fejlesztés és tesztelés. Az eredmény egy tökéletes Warcraft – Civilization keverék, amely minden szempontból megfelel az 1997 végi elvárásoknak.


Népemnek muszáj szorgosnak lennie – különben lelövetek mindenkit...

Az egész történet úgy 14000 évvel ezelőtt kezdődik, amikor egy pár ágyékkötős, botokkal és bunkókkal felszerelt fickó megunja a sok kóborlást és letelepül. Ahogy elkészül a falu központja, embereink máris két csoportra oszlanak. Az egyik társaság feladata ezentúl a mindennapos munka, azaz a település etetése, bővítése és a szükséges nyersanyagok beszerzése lesz. A többiek pedig fegyvert fognak, hogy megvédjék a dolgozókat és új területeket ismerjenek meg, idegen népeket igázzanak le. Dolgozókból egy fajta van, aki a rá osztott feladatnak megfelelően alakul favágóvá vagy akár oroszlánvadásszá (ezt a mesterséget persze csak nagyobb csoportokban érdemes űzni), míg a katonák teljes mértékben specializálódtak, azaz akit egyszer kiképeztünk alabárdosnak, abból soha többé nem lesz lovas vitéz.



Feladatunk sok apró szintből áll, s mindegyiken konkrét célokat kell elérnünk. A legtöbb szinten az egész fejlődést elölről kezdjük, de a dolog mégsem válik unalmassá, hiszen minden pályán más utat kell találnunk a győzelemhez. A játék ideje folyamatosan telik, az emberek jönnek-mennek a képernyőn, s bizony kapkodnunk kell a fejünket, ha azt akarjuk, hogy soha ne tétlenkedjenek. A végső sikerhez még az egyszerűbb szinteken is gyors és persze helyes döntésekre lesz szükségünk. Munkánkat egyszerűsíti egy kicsit, hogy embereink csoportjait megszámozhatjuk, és később a megfelelő szám lenyomásával azonnal ők kerülnek a kép közepére. Az is hasznos, hogy ha egy embert elküldünk fát vágni, akkor az addig nem hagyja abba, amíg talál a közelben mozdítható fadarabot. A katonák szintén képesek valamennyire önállóan működni, hiszen azonnal megtámadják a szemük elé kerülő ellenséges alakokat (érdekes, hogy ha például a két nép semleges viszonyban van egymással, harcosaink csak a katonákat támadják meg, a munkásokat nem).

A játékban bármilyen munka megkezdéséhez a négyféle alapanyag valamelyikére lesz szükségünk. Kaja kell például új telepesek felneveléséhez és a katonák kiképzéséhez, fa és kő pedig az építkezéshez és a hajógyártáshoz. Az arany csak a fejlődés későbbi szakaszában válik nélkülözhetetlenné. Addig viszont a többi nyersanyagot helyettesíthetjük vele. Ezzel viszont óvatosan bánjunk, hiszen a program ilyenkor aranyunkat egy az egyben cseréli kajára, fára vagy kőre.


Ebbe a csini kikötőbe már csak világítótorony hiányzik, és utána akár el is nevezhetjük Pharosznak

A fa és a kő beszerzése teljesen egyértelmű, csak meg kell keresnünk a közeli erdőket, kőfejtőket. Az étel már bonyolultabb, hiszen egészen eltérő forrásokból juthatunk hozzá. A vadászat, halászat és a bogyók gyűjtögetése csak egy ideig működik, hiszen a lelőhelyek kiapadnak, a földművelés viszont stabil forrás lehet, csak legyen


A Vörös Hadsereg útja jelen esetben nem Üllőre, hanem a Valhallába vezet

elég fánk mindig újabb farmot építeni (mert a farmok is kimerülnek egy idő után). Természetesen legtöbb problémánk az arannyal lesz, hiszen azt nem minden pályán fogunk csak úgy találni. Ilyenkor kereskedelmi hajóutakat kell létrehoznunk, melyen kereskedőink fát, követ vagy kaját szállítanak, és aranyat hoznak cserébe. A kapott arany mennyisége csak a hajóút hosszától függ.

Amikor csapatunk egy kicsit megerősödik, kezdhetünk építkezni, terjeszkedni. Eleinte csak házakat, magtárakat, katonai barakkokat húzhatunk fel, de ahogy fejlődünk, úgy szélesedik ez a választék is. Az új épületek egy része dolgozóink munkatempóját javítja, míg a többi a különböző fejlesztésekhez, felfedezésekhez szükséges. Az új kutatásokat ugyanis nem egy speciális épületben indíthatjuk, hanem minden házikó a saját újdonságaiért felel (például a papi varázslatokért a templomban, a jobb felszerelésű katonákért pedig a barakkban kell megdolgoznunk). Amikor egy technológiai szinten eljutunk a maximumra, az egész várost tovább kell fejlesztenünk. Ilyenkor a falu központját kell kibővítenünk, s amikor ez elkészül, az egész falu egy fejlettebb korba lép (az elavult épületeket modernebb formák váltják fel, a választéklistákban pedig új elemek jelennek meg).

A játékban követendő stratégiánkat erősen meghatározza, hogy melyik népet választjuk. Történelmi ismereteinknek megfelelően a 12 ókori nép mindegyikének más az erős és gyenge oldala, és persze a lehetséges épületek, katonák, valamint a felfedezhető ismeretek is különböznek.

A gép játékát öt nehézségi szinttel szabályozhatjuk és már a középső fokozattal elég sok bajunk lesz. A profiknak viszont egészen egyedülálló ötlettel kedveskedtek a szerzők: a CD-n megtaláljuk a gép stratégiáját és a szabályokat meghatározó adatállományok részletes leírását. Ezek segítségével, ha valaki beleássa magát, teljesen saját igényeire szabhatja a mesterséges intelligencia minden döntését.

A játékban a véletlen állásokon túl több, mint 40 kész pálya és négy hadjárat vár ránk. Ha pedig ez sem elég, saját pályákat, hadjáratokat tervezhetünk, a kényelmesebbek pedig csak a program web-lapjáról kell időnként letölteniük az újdonságokat.

Lokális hálózaton vagy az Interneten keresztül (Internet Gaming Zone oldalán várhatóan mindig találunk magunknak új ellenfeleket) maximum nyolcan játszhatunk egymás ellen. Érdekesség, hogy a játékosok által irányított népek csapatokba tömörülhetnek, és egymást segíthetik a gép vagy a többiek ellen. Ilyen szövetséget menet közben is kialakíthatunk, ehhez azonban először békét kell kötnünk. A béketárgyalások leghatékonyabb módja, hogy némi ajándékot küldünk ellenfelünk vezetőjének (furcsa, hogy amíg a pénzt nem fedezzük fel, minden ajándék után a gép 25 százalék forgalmi adót von le. Lehet, hogy egy volt magyar pénzügyminiszter is dolgozik a fejlesztők között?). További érdekesség, hogy egy népet ketten vagy még többen is vezényelhetnek, s így talán gyorsabban tudnak reagálni a folyamatosan érkező kihívásokra.

A játék megnyerésének feltételei minden pályán mások. Az egyiken le kell gyaláznunk minden ellenfelünket, a másikon meg kell szereznünk a régi civilizációk által hátrahagyott összes tárgyat vagy romot, míg a harmadikon meg kell építenünk az ókori világ egy csodáját. A sikerhez tehát nem mindig vezet el a totális katonai fölény, hiszen gyakran a gyorsaság, a jó taktikai vagy diplomáciai érzék közelebb visz a győzelemhez. Az azonban biztos, hogy ismereteink fejlesztése mindig a legfontosabb feladatok közé tartozik.


Törzsi kupaktanács a klérus egyik tagjának vezetésével


Hoppá! Komolyabb élelmiszeripari bázisra bukkantam

A Microsoft eddig is rendszeresen adott ki különböző játékokat. Voltak köztük egészen kiemelkedők, mint a Neverhood vagy a Puzzle Collection és voltak kevésbé érdekesek. Az Ensemble Studios-szal közösen kiadott Age of Empires azonban valószínűleg örökre bekerül a játékok történelmébe. A fantasztikus grafika, a monumentális bevezető animációk, a zene, melyben az ember teljesen elmerül, mind profi munka. Az ötletek jók és a megvalósítás tökéletes. A játék egyetlen negatívuma, hogy a fejlődés a vaskornál véget ér. De talán a következő rész majd innen folytatja az egész történetet. Az biztos, hogy a fejlesztők már törik a fejüket a folytatáson. Nekünk pedig addig sincs más dolgunk, mint játszani orrvérzésig.

P.K.


A vaskorban azért már komolyabb viadalokra is sor kerül!

age of empires

Kiadja: Microsoft

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, Win95

✓ Minden vonatkozásban tökéletes: ilyen egy stratégiai játék!

✗ Ha esetleg az egész történelmet végig lehetne játszani...

95%

CHASM THE RIFT

A DUKE ÉS A QUAKE ÉDES GYERMEKE!

Na végre! Alig egy év késés után megérkezett a Chasm. Az első demója idején nagyon meg voltam vele elégedve, mégpedig amiatt, mert hihetetlen sebessége miatt szinte felüdülés volt a Quake után játszani vele. Az engine teljes egészében 3D tárgyakat kezelt, az id software programja után ez volt az első olyan játék, amit saját szememmel láttam, és tudta ezt az effektet; ráadásul a minimum konfiguráció egy 486 DX2/66 volt (valamint nem csak Intel, hanem Cyrix és AMD procikon is rendesen futott...). Teljesen beleszerettem ebbe a programba, de egy gyanú, ami a második demó megjelenésénél vált bizonyossággá, erősen lelohasztotta a kedvemet. Ugyanis nem volt full 3D, vagyis nem tudott semmit sem egy másik objektum alá vagy fölé pakolni. Ez azért nagy probléma, mert hová lesz így a deathmatch-ek akrobatikus varázsa, az a rengeteg újfajta mozgáskombináció és csel, amit ez az újfajta megoldás jelent. Így ez a kiváló program márcsak emiatt is egy generációs szinttel lejjebb lévőnek számít, valahol a Quake (3d) és a Doom (2.5d) között. Legyen mondjuk 2.75D...

Maga a játék a Hexen2-höz nagyon hasonló szerveződést követ, vagyis különböző korokban kell megvédenünk a Földet a rá támadó (dimenziókapukon érkező...) idegenek ellen. Minden epizód 4 pályából áll, melyek sajnos nem túl változatosak.

Egyáltalán nem a harc dominál, hanem a kapcsolókeresgélés, ráadásul ezt még megfejelték azzal, hogy hatalmas labirintusokban kell vegetálhatatlan, vagy pont ellenkezőleg, girbe-gurba folyosókon keveregnünk. Ez azért probléma, mert ezek, szűkösségük miatt, teljesen alkalmatlanok a harcra, a kombózásra. Itt legteljebb a szörnyek elé állhatunk, és addig nyomhatjuk a tűzgombot, amíg valamelyikünk meghal, vagy a nagyon unalmas kiugrok-a-sarok-mögül-lövök-visszaugrok taktikát lehet alkalmazni.

A design, ami alatt a környezetet és a szörnyeket értem, szerintem nagyon jól eltalált. Egyszerűen látszik rajta, hogy kelet-európaiak (ukránok) készítették. Végre egy kis felüdülés az egysíkú amerikai gondolkodásmód után. Az egykor hatalmas, ma már csak máladozó, ki-tudja-milyen rendeltetésű gyár azt hiszem, sok honfitársamban ébreszt valamilyen emléket... Az ég színe, és a csapadék szerintem nagyon eredeti, borongós hangulatot kölcsönöz a játéknak.

A szörnyek terén is megpróbálták újat hozni az alkotók, nekem a kedvencem az üvöltő zombi, aki ránkordít, és ezáltal sebez bennünket.

A programhoz, mint ahogy az már alapkövetelmény, deathmatch pályákat is mellékelnek, melyek szerintem nagyon jól sikerültek. Itt látszik, hogy a készítők is látták az engine hiányosságait, és jó pályaszerkesztéssel megpróbálták korrigálni azt. Nagy, és áthidalható szintkülönbségeket raktak a pályákba, valamint, elég sokszor csak Doomos ugrással lehet eljutni valahová. Ez egyszerűen azt jelenti, hogy nekifutunk, és a lendület átvisz minket a túloldalra. Sajnos az egymás elleni partik egyik nagy problémája, hogy a karakterek nagyon gyorsan futnak, valakit követni szinte lehetetlen. Azon taktikázni, hogy vajon merre lehet akkor most a másik, ugyanezen okból szintén felesleges, mert mire végiggondoljuk, már rég máshol jár. Meg persze elékerülni is csak kevés esetben lehet, hisz a játékban nincsenek teleportok. Egyébként a teleportok hiánya szerintem egyáltalán nem zavaró.

A fegyverek szintén elég jól megtervezettek, például a supershotgun, ami elég jól sebez még távolra is. Sokkal használhatóbb, mint a Quake-ben. A diszkoszvető jó ötlet, sajnos az említett sebesség miatt használhatatlan, szinte senkit nem ér utol, különösen a Chasm zegzugos folyosóin. A rakéta elég jónak tűnik, bár nem annyira kiemelkedően jó, mint máshol. Ennek oka szintén a nagy sebesség és az, hogy amíg az előző be nem csapódik, újabbat nem lőhetünk ki.

Mindenesetre az biztos, hogy a fegyverek kiegyensúlyozottak, jól használhatóak, nincs közöttük olyan, amit megszerezve a többieknek semmi esélyük sincsen.

A Shadow Warriorral összevetve: Van néhány hasonló, jó ötlet mindkét programban. Ezek közé tartozik a tripbomb, ami egymás elleni játékban nagyon hatásos. Ezeket csak le kell tenni a földre (Chasm) vagy elhajítani (SW). Ezután nem sokkal élesít, majd ha valaki a közelébe ér, robban.

Hasonlóan színvonalas megoldás mindkét játékban a víz. A mai kor igényeinek megfelelő, félig átlátszó közeg, hullámzik, bekékíti az alatta levő dolgokat, ahogy kell (ráadásul ezt az effektet software-ből tudják a programok, és már a Chasm egy évvel ezelőtti demójában is benne volt).

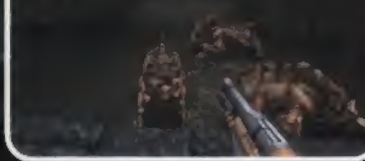
Amiért némiképp közös cikk készült mindkét játékról, az az, hogy hasonló problémákkal küszködnek. Ez pedig az elkésettség. Mondjuk ha 1996 júniusában elkészül mindkettő, akkor óriási sikert arattak volna. A baj az, hogy már akkor is folyt a készítésük, azonban valami miatt sokkal tovább programozták őket, mint az indokolt lett volna.

A másik nagy problémám, ami miatt sajnálom ezeket a játékokat, hogy mindkettőből pontosan azok hiányoznak, ami a másikban megvan. Ha az SW változatos bitmapkészletét és 3D tárgykezelését összevonjuk a Chasm fantasztikus gyorsaságával és térbeli objektumaival, ügyes fegyverrendszerével, akkor, azt hiszem, az év játékával állnánk szemben.

Így, külön-külön azonban, mindegyik csak egy gyenge közepest érdemel, és azt hiszem, gyorsan el fognak tűnni a süllyesztőben...


Ez itt már egy méretesebb darab


Bemutatnám ordítozó kedvencemet


Ez pedig itt elől Mazsola és Tádé (a hátsó nevét sajnos elfelejtettem)

chasm the rift — Kiadja: Digital Int.

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

486DX/100, 16MB RAM, 2xCD, DOS 5.0

✓ alacsony gépigény • elképesztően gyors • ügyes fegyverek
✗ "2.75D" • kicsit elkésett

71%

KELETI KÉNYELEM
SHADOW WARRIOR

Na végre! Alig egy év késés után megérkezett a Duke Nukem-vonal legújabb tagja, a Shadow Warrior. Egy elég hosszú időszak (1993-1997) jellemezte a két legnagyobb embersimulátor cég és engine vetélkedését. A legelső igazán kidolgozott ilyen jellegű program, a Doom után nem sokkal meg is jelent a válaszlépés, a Rise of the Triads formájában. Azóta, hol egymást megelőzve, hol le-lemaradva folyik a vetélkedés a két cég és megvalósítási mód között.

A sorozat legnagyobb sikert aratott darabja a Duke Nukem 3D volt, még a Doom2-s időkben, majd következtek az átiratok, a Blood és a Redneck Rampage, melyek inkább csak rontottak, mint javítottak a cég ázsióján. Aztán, mivel a nagy konkurens, az id software kihozta Quake című programját, a 3D Realms programozói úgy gondolták, válaszolnak a kihívásra, és létrehozzák saját új generációs játékokukat, ami a Quake méltó ellenfele lehet. Ez lett volna a Shadow Warrior...(Csak közbevetőleg jegyzem meg, hogy szerintem a fenti vetélkedésben, ha csak árnyalatnyival is, de mindig az id soft vezetett. Bár történet, részletesség, felbontás és gyorsaság terén a 3D Realms mindig tudott újat hozni, de a piac fő sodrását, a leendő szabványokat mindig is az Idsoftware határozta meg.) Szóval a Shadow Warrior... Sajnos nem lehet akkora vetélytársa a Quake-nek, mint annak idején a Duke volt a Doomnak. Ennek legfőbb okát a nem egységes objektumkezelésben látom. Az SW nem tudott igazán három dimenziós lenni, nem sikerült átlépni azt a bűvös határt, aminek most már minden programnak meg kéne tudnia felelni. Ha a Doom 2.5D volt, akkor a SW legfeljebb csak 2.75D lehet. Ez a következőkben nyilvánul meg: ugyan mindennek eltárolja az adatait 3 dimenzióban, azonban az így eltárolt dolgok továbbra is olyan papírmasék, mint a régebbi programokban voltak. Tehát mindig mindenki felénk néz, semmit nem lehet körbejárni, hiszen minden tárgy csak egy kétdimenziós papírlap. Gondolom, mindenki emlékszik még a Doomból, hogy egy adott szörnynek 8 féle képe volt, és mindig azt rajzolta ki a játék, amelyik síknyolcadban éppen tartózkodott a játékos. Nos, ezt a módszert itt megfejelték azzal, hogy sokkal több oldalt rajzoltak hozzá, ráadásul valami ravasz módszerrel az ezek közötti átmeneteket is kiszámolja a program. Azonban ez nem nagyon sikerül, mindig csúszkál, szétfolyik az adott tárgy, beleolvad a háttérbe, stb.

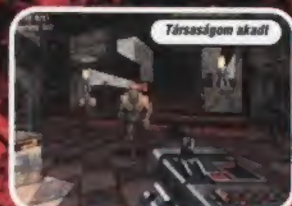
Az alapvető probléma itt az, hogy míg a Quake rajzolórutinja úgy gondolkodik, hogy: ilyen magasan van ez a tárgy ÉS ilyen a kiterjedése, úgyhogy ide fogom rajzolni...

Ezzel ellentétben a SW így: ilyen és ilyen magasan van ez a tárgy, DE kiterjedése nincsen, úgyhogy majd oda maszatolok valamit...

Tehát míg a Quake egy egységes koncepcióba beilleszthető, egységesen gondolkodó program, addig a SW-ban ellentét feszül magán az engine-en belül, és ez, minden próbálkozás ellenére, nagyon megjelenik a képernyőn is. Szerintem nem foldozgatni kellett volna a ROTT engine-t, hanem teljesen új alapokra, koncepciózusan újat felépíteni.

Maga a játék megpróbálta a Duke nyomdokait követni, megpróbáltak megmaradni ugyanabban a mókamiki stílusban. A főhős, Wang úr, hasonlóan élő szereplő, mindig kommentálja ténykedésünket, vagány, macsó és igazán jó fej. Az ellenfeleket is Duke-os stílusban, viccesre-veresre készítették, néha túlságosan is mókásak, néha az embernek akaratlanul is a Hullajó jut az eszébe. Egyébként ezek az ellenfelek nem sikerültek túl nehézre, és gyökeresen újat sem sikerült alkotni (mint amilyen pl. a quake engine-t kihasználó, gránátdobáló ogre volt). Megpróbálták visszahozni a közelharci fegyverek varázsát, mint karate ököl és katana, de szerintem ezeket nem kellett volna. Eleve, ilyen játékban semmilyen közelharci fegyver nem túl jól használható. Mégpedig azért, mert ha valaki közel van, akkor ha egy kicsit is odébbmegy, túl nagyot kell utánafordulnunk. Míg ha messze van, akkor ha nagy utat is tesz meg, az a látóterünkben kis egérmozdulattal korrigálható. A Duke rengeteg apró kis poénját is megpróbálták áthozni, van itt minden, mi szem-szájnak ingere. Irányítható járművek, géppuskafészkek, stb. A világ nagyon változatos, szinte pályánként változnak a bitmapek, akár a Duke-ban, és a China Town-ősi Kína design is éppolyan ismeretlen ismerős, mint a Duke apokalipszis utáni Los Angelese.

Fülöp Viktor/Ender


Társaságom akadt


Stephen King nyilván jól érezné magát ilyen társaságban



A teherautón egybegyűlt makrancos hölgyek leginkább figyelemre méltó vonása a szerelésük..


Egyik kedvenc szörnyem és egyik kedvenc fegyverem

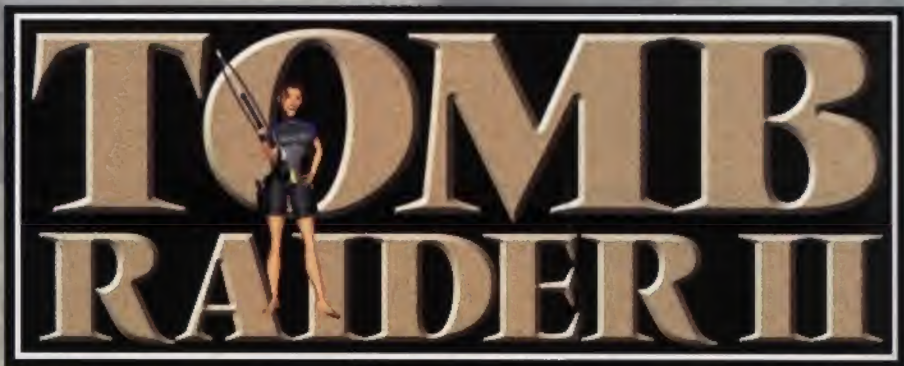
shadow warrior — Kiadja: Eidos

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, DOS6.02, SB

✓ Minden tekintetben rendkívül változatos
✗ "2.75D" • kicsit elkésett

67%



KI LEHET EZ A LÁNY?

Ki hitte volna: manapság már egy számítógépes játék főhőséből (illetve főhősnőjéből) is lehet sztár. Gondolom sokan kitalálták, hogy kire gondolok: igen, a csábos "IndyJános" néniről, alias Lara Croftról van szó! Öbögyössége örökre beírta magát az Ügyességi Játékok Nagy Könyvébe. Nem múlhatott el hónap anélkül, hogy valamelyik mérvadó nyugati szaklap posztermellékletéből ne vigyorgott/vicsorgott/lőtt volna ránk Lara. Elvetemültebb újságok még aktképet is hajlandóak lettek volna renderelni a délceg kalandornőről (ezt sajna az Eidos galád módon megakadályozta, de egyes szemfüles irodai alkalmazottak szerint az interneten azért lehet érdekes stuffokat találni). A Croft-lázat azonban az a hír tette teljessé, hogy valamelyik hollywoodi cápa is ráharapott a témára, s hamarosan mozifilmen teszik hősnőnket halhatatlanná.

Csak remélni merem, hogy nem egy Barb Wire színvonalú katasztrófafilm lesz a dolog vége (Pamela Anderson mint Lara Croft – brrrrr...).

Ennyi azt hiszem elég is a Tomb Raider 2. előzményeiről. Az első rész szerény véleményem szerint megjelenésekor a legjobb PC-s ügyességi játék volt, így aztán igen elégedett vigyorral kaptam ki a CoVboy kezéből folytatást. Mosolyom csak akkor lohadt le, mikor bülbülhangú főszerkesztőm ismertette a lapzárta aggasztóan közeli időpontját is. Egy szó mint száz: túl sok időt nem tudtam eltölteni a játékkal. Az alábbi cikk épp ezért első benyomásaim kusza krónikája, szigorúan a teljesség igénye nélkül. Persze a Tomb Raider 2. ennél azért többet érdemel, így aztán a januári számban még visszatérek a témára – reményeim szerint egy teljes végigjátszással. Már amennyiben nem akadok el végleg a 16 gigászi pálya valamelyikén, amire egyébként minden esélyem meg is van (nem baj, legfeljebb majd Vári Zolihoz, a mászkálós játékok nagy doyenjéhez fohászkodok segítségért).


Lám a cápa szája tátva, bárki látja fogsorát, de lejjebb merül Lara néni, és megpillantjuk tomporát...

ELSŐ PILLANTÁSRA

A játék kinézetre nem sokat változott: gyönyörű, akárcsak elődje. 3D kártyával játszva ez hatványozottan igaz, a pixelmentes textúrák és a helyenként elővillanó ködeffektek igen sokat dobnak a játékon. A gépigény kis jóindulattal korrektnek mondható, bár gyorsítókártya nélkül helyenként kegyetlenül szaggat a játék. Mintha összeesküdtek volna a software és hardware gyártó cégek, hogy mindenkivel megvetetik ezt a kis ketyerét... A kezelés nem sokat, mondhatni semmit sem változott. Megjelent ugyan néhány új mozdulatsor, de az egyetlen IGAZI újdonság az, hogy Lara akár járműre is pattanhat. Ez viszont ugyancsak megdobja a játékmenetet, különösen a velencei epizódban (motorcsónak rulez).


Éjszakai filmeket idéző jelenet: két kigyúrt figura furkót lóbálva közelít a nőnemű szereplőhöz...

Ha már a játékmenetnél tartunk, erre ki is térnék egy kicsit bővebben, mivel érzésem szerint ez a játék egyetlen gyenge pontja. A grafika ugye a tökéletesség határát súrolja, s ez igaz a hangokra is – ezekre tényleg nem lehet egy rossz szavam se. Maga a cselekmény viszont nem sokat (mondhatni semmit se) változott, mintha csak az alkotók kifogytak volna az ötletekből. A Tomb Raider megjelenésekor egy PC-n addig még nem látott stílust és színvonalat képviselt, és sikere nagy részben ennek volt köszönhető. A folytatásról ugyanez nem mondható el: szép, látványos, gyors, profi – de valami mégis hiányzik belőle. A végeláthatatlan pályákon bolyongva néha nem falakat és ellenfeleket látok, hanem textúrával felhúzott poligonokat. Félreértés ne essék: a Tomb Raider 2. egy fantasztikus játék, a műfaj szerelmeseinek egyenesen kötelező darab. Csak épp bizonyos részei oly tökéletesre sikeredtek, hogy a gyengéi különösen szembeszökőek.

AMI MEGVÁLTOZOTT AZ ELSŐ RÉSZHEZ KÉPEST...

Sajnos ez nem lesz olyan hosszú bekezdés, mint amilyenre előzőleg számítottam. A kezelés maga semmit sem változott, így erre nem is térek ki külön (a Tomb Raider leírását a 1997/3. számban lelhetitek meg). Új dolog a jelzőrakéta felbukkanása, mellyel az egyébként töksötét helyeket világíthatjuk meg egy időre ("/" billentyű). Hatása sajnos nem tart túl hosszú ideig, s a vaksötétben botorkálni nem igazán jópofa dolog – ezért az ilyen helyek előtt nem árt egyet menteni. Menteni úgy általában sem árt, mivel a Tomb Raider 2-ben még nagyobb magasságok, még brutálisabb ellenfelek várják a mindenre elszánt játékosokat. Elég egyetlen rossz lépés, s már tölthetjük is vissza a legutolsó játékállást. Már az első rész se volt habostorta, de a folytatás különösen brutálisra sikeredett. Néhány pályán nem a szemünk, hanem lelki egyensúlyunk és a billentyűzet kímélésének okán kell negyedórás szüneteket beiktatni.


Az Operaház fantomja az emeleten próbálta meghúzni magát – mint látható, csekély sikerrel

Már említettem a járműre szállás lehetőségét, ez alapvetően nem egy bonyolult műveletsor: másszunk fel a kiszemelt gépezetre és hajrá! Mozogni a megszokott módon tudunk, a sebességet sétára (SHIFT) váltva csökkenthetjük. Az ütközések egyébként nem a jármű, hanem Lara épségrére vannak kedvezőtlen hatással, úgyhogy nem érdemes a Mad Max-stílust erőltetni. A járművekből egy balra illetve jobbraugrással szökkenhetünk ki.

Új dolog még a sekély víz, melyben ugrani csak egy helyben lehet, s Lara mozgása is lelassul. Nem egy korszakalkotó újdonság, de legalább újdonság. Az már sokkal érdekesebb dolog, hogy Lara immáron a létrákra illetve könnyen megmászható falakra is fel tudja magát tornázni. Tehát nem árt a fal textúráját alaposan megvizslatni – nem egyszer ez a továbblépés kulcsa. Szintén dicséretes változás, hogy az egyes helyszínek sokkal változatosabbak és "térbelibbek", mint az első részben. Kalandozásaink példának okán a kínai Nagy Fal tövében kezdődnek, majd Velence következik, itt meglátogatjuk az Operát is, majd hajóroncsokban kutakodunk a tenger mélyén – szóval elég jól el fogunk majd szórakozni. Az mondjuk nem egy rossz ötlet, hogy hihetetlen kalandjaink nem csak sírbol-

tok, piramisok és barlangok mélyén fognak zajlani. Az viszont elég debil dolog, hogy egy nagyváros (értsd: Velence) teljes populációja gengszterekből, dobermannokból és kötekedő kedvű munkásokból áll, kiknek egyetlen célja szerény személyünk likvidálása. Ennyire még a VIII. kerületben sem rossz a helyzet.

Ami az ellenfeleket illeti, ők sajna sokkal intelligensek lettek. A tigriseket s egyéb oktalan jószágokat még könnyedén legyilkolhatjuk a magasból, de sokszor emberekkel is összeakasztjuk majd a bajszunkat (ez jelen esetben ugyebár képletesen értendő), ami már keményebb feladat. Ezek a visszataszító figurák ugyanis nem egyszer biztos fedezékből lődöznek a törékeny kis kalandornőkre, méghozzá igen nagyméretű fegyverekkel. Különösen visszataszító szerzet a pajszert lóbáló munkás (tán sztrájktörőnek néz minket?), aki még a magasabban lévő helyekre is utánunk mászik. Harcolni egyébként már a víz alatt is lehet – már amennyiben sikerült összeguberálnunk egy szigonypuskát. Kellemes meglepetés még a játék íróitól, hogy a halálnemek repertoárja egy újabb darabbal bővült: a tűzhalállal. Lara ugyanis igen meglepő módon nem csak ugrik, lő és mászik, hanem némi rásegítéssel akár lángra is kaphat. Ez az állapot mondjuk igen kellemetlen, nem árt ilyenkor fejest ugrani valami méretesebb medencébe.

...ÉS NÉHÁNY EGYÉB ÉRDEKESSÉG

Már előre figyelmeztetek minden vakmerő játékost: a Tomb Raider 2. végigjátszásához kötélidegekre, kőkemény akaratra és nem kevés nyugtatóra lesz szükség. A játék ugyanis elődjéhez hasonlóan iszonyúan hosszú (az, hogy a végeláthatatlan Nagy Falnál kezdünk, akár finom célzásnak is felfogható). Nem mintha ez baj lenne, sőt... A gond csak az, hogy a jóval változatosabb játékmenet és grafika ellenére én néhol igencsak eluntam a játékot (ez mondjuk nem tartott túl sokáig – ahhoz sajnos túl jó a program). Maga a történet egyébként nem bővelkedik a logikai és kalandelemekben, a kapcsolókeresgélés és mászkálás fogja időnk java részét kitölteni. Alighanem az alkotók ráéreztek arra, hogy ez magában édeskevés, ezért sokkal élvezetesebbé és változatosabbá tették a harci részeket.

Egy békés délután a barlang mélyén: én lövök, ő lő, te mető...



Miss Croft irhabekecsben is igen dekoratív – de még mindig tűrhetetlenül sok rajta a ruha

Először is egy kulcsfontosságú tanács: a komolyabb fegyvereket, mint amilyen az M-16-os (a gránátvetőt meg sem említem, nehogy a Doom-rajongók izgalmi állapotba kerüljenek) tartogassuk az igazán kemény ellenfelek ellen. Muníciót ugyanis igen keveset fogunk találni, s gonosz módon azt a keveset is főleg a titkos helyszíneken. Titkos helyszínekből ugyan elég sok akad, viszont ezek felderítése és kifosztása igazi kemény embernek való mulatság.

A klasszikus "felmászok magasra és onnan orvlövészkedem" taktika még mindig jól beválik – a gond csak az, hogy ellenünk is. Épp ezért még mielőtt egy nagyobb terembe belépnénk, nem árt alaposan körbekémlelni a környéket. Sokszor ez se segít, mivel a kevéssé testes lények (pl. pókok és egyéb csúszómászók) teljesen váratlanul is előbukkanhatnak mindenféle rejtett odúból. Unatkozni tehát aligha fogunk...

Az időről-időre feltűnő üvegablakoknak van egy igen szimpatikus tulajdonsága: szét lehet őket lőni. Lara tehát immáron nem csak a különféle kedves kis állatkák rettegett ellenfele, hanem a kirakatberendezőké is. Yikes! Az például különösen látványos jelenet, midőn a velencei epizódban a motorcsónakkal szállunk át néhány nyílászárón.



A harci kutya kérdés végképp megoldódott (Eblősnog)

Az eddig leírtak alapján gondolom már sejthető, hogy igen pozitív véleménnyel vagyok a Tomb Raider 2-ről. Annak ellenére, hogy bizonyos szempontból lényegesen többet vártam a játéktól. Félreértés ne essék: a Tomb Raider 2 ízig-vérig profi munka, s minden szempontból felülmúlja az első részt. Viszont a nagynevű elöd annak idején ugyancsak felkavarta a PC-s játékok állóvizét – s ugyanezt a folytatásról már nem mondhatom el. Ahhoz túl kevés benne az ötlet, s a készítők túlságosan is ragaszkodtak a már bevált sémákhoz. Ennek ellenére a Tomb Raider 2. minden bizonnyal nagy sikert fog aratni s sokaknak fog kellemes perceket szerezni – s valahol ez a lényeg.

T.J.

tomb raider II — Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	A

P90, 16MB RAM, 2xCD ROM, SVGA, WIN95

✓ A Core hozta szokásos formáját: mindenben felülmúlták az elődöt
✗ Nincs túl sok új ötlet

93%

Kicsi kocsi elcsenődik


Így jár az, aki a síneken mászkál!

grand theft auto

Gyakran volt úgy velem, hogy az utcán egy formásabb autót látván felmerült bennem az a sátáni gondolat, miszerint kevem lenne meglovasítani azt. Sajnos (?) azonban józan paraszti esszemmel nem tettem "magamévá" a kicsikét, pedig a rendőrség hatékonyságát ismervén valószínű, hogy még ma is azzal mennék reggelente a suliba. Ám most eljött az idő, s hosszú önmegtartóztatásom után végre belekostólhattam az autótolvajok cseppet sem unalmas, ám roppant szórakoztató életébe.

UTAK RÉMEI

A program amolyan Micro Machines-szerű felülnézeti autószimulátor, de a puszta száguldozásnál azért több lesz a feladatunk. Hatalmas városokban kell a megbízóink kívánságait teljesítenünk, busás fizetség reményében.

Ami naggyá teszi a játékot, az az ellopható járművek választéka. Pontosabban, hogyha bármelyik autó megtetszik nekünk, azt a sofőr eltávolítása után birtokunkba vehetjük. Utóbbi személlyel nem lesz sok problémánk, hiszen miután kinyitottuk a kiszemelt jármű ajtaját, emberkénk egy elegáns mozdulattal leüti az illetőt. A választék igen bő: az iskolabusztól kezdve gyorsasági motoron és taxin át a különféle sportkocsikig minden megtalálható. Ezek ráadásul mind-mind másképp viselkednek, úgymint kormányzás, sebesség, fékek...

A grafikára egyetlen rossz szavunk sem lehet: a kamera állandóan közelít-távolít, a féknyomok mindenütt ottmaradnak, a kasztnik az ütközésektől folyamatosan torzulnak. Egy mezei Pentium 100-as gépen ragyogóan futott (persze csak VGA-ban), de azért a komolyabb gépek teljesítményének kihasználására ott van az SVGA és a 3Dfx támogatás.

LÁSSUNK MUNKÁHOZ!

A játék kezdetén egy hatalmas város kellős közepén találjuk magunkat, előttünk egy sárga nyíllal. Ez mindig a küldetésünk célpontja felé mutat, jelen esetben a telefonfülkék felé. Itt a piros nyilak jelzik a felvehető telefonokat. Ezek tulajdonképpen egy-egy küldetés jelképeznek, s csak ezek elvégzése, vagy egy bizonyos mennyiségű pont megszerzése után léphetünk tovább. Ha járműhöz akarunk jutni, akkor javaslom, hogy álljunk ki az út közepére, és az így kialakult "dugóból" válasszuk ki a nekünk szimpatikus járgányt. Ha ezzel megvolnánk, álljunk elé, és az Enterrel szálljunk be. Néhány megközelítendő célpont körül heves ellenállással találkozhatunk (értsd: megpróbálnak minket szitává lőni). Általában ezzel nem kell számolnunk, amíg a járműben tartózkodunk, de ha még így is tüzet nyitnának ránk, egy darabig biztonságban vagyunk. Éppen ezért érdemes mindig körülnéznünk, mielőtt kiszállnánk, és a nem kívánatos személyeket "eltávolítanunk". Erre a nagyobb testű járműveket tudom ajánlani (iskolabusz, tűzoltókocsi kamion...). Ha gondoljuk, a vonatot is igénybe vehetjük, de a sínen ne nagyon mászkáljunk, mert elég megrázó élményben lehet részünk. Sokszor fogunk találkozni kis kék ikonokkal, amiket felvéve néha sokat segítő üzenetekhez juthatunk. Találhatunk még ládákat is (ezekről később bővebben), amiket érdemes minél gyakrabban aprítani, mivel értékes extrák lapulnak bennük. Üzeneteinket a képernyő alján láthatjuk (F10 hatására ismét előjönnek), személyhívónkat pedig a bal-felső sarokban találjuk.

Van, amikor elkezd visszaszámolni ez a ketyere, ilyenkor sürgősen találnunk kell egy telefonfülkét. Ha nem érünk időben oda, új munka után nézhetünk... Néha bizonyos emberkéket kell fuvaroznunk, akiknek testi épségére különösen ügyelnünk kell. Utóbbi személyeket általában nem sétakocsikázásra kell vinnünk, miután felvettük őket, kellemetlen kék-piros fényekben pompázó autók jelennek meg mögöttünk. Nem árt tehát beletaposni a gázba, s ha a szükség úgy hozza, végezni a


A körülöttem gyülekező emberek, és a kezemben mosolygó géppuska rosszat sejtet...


A telefonfülkéknél vehetjük fel a "megrendeléseket"

d theft

kellemetlenkedőkkel. Ha végeztünk az összes küldetéssel, a következő "fejezet" következik, azok után pedig új város.

AZ EXTRÁK

Az extra felszereléseket a már említett ládákban találjuk. Ha éppen egy autóban ülünk, elég, ha csak áthaladunk rajtuk, s így automatikusan felvesszük a tartalmát. A legtöbbször a jól bevált pisztolyt fogjuk találni, aminek hatékonysága csekély, de a rendőrök ellen azért megteszi. A kedvencem a géppuska, amivel hatalmas pusztítást lehet véghezvinni, de igen kevés helyen található. Érdemes tehát megjegyezni a lelőhelyeiket, és ezeket rendszeresen felkeresni. Találhatunk még páncélt, kulcsokat, plusz energiát az autónkba... Ez utóbbi akkor is megmarad, ha idő közben járművet változtatunk. Néha, ha egy gépfegyvert találunk, megjelenik a "kill by frenzy" felirat, ami annyit tesz, hogy bizonyos idő alatt minél nagyobb pusztítást vigyünk véghez. Ha több fegyver is a birtokunkban van, az X és a Z gombokkal válogathatunk közöttük.

Amennyiben elkapnának vagy meghalnánk, a felszedett cuccok mind elvesznek.

GAZTETTEINK

Feladataink végzésekor néha elkerülhetetlen lesz a rendőrséggel való összeütközés. Érdekes, hogy az autólopásért nem szállnak ránk (bár lehet, hogy ez már a játszhatóság rovására ment volna). Ha ideiglenesen el szeretnénk kerülni a konfliktusokat, ne nagyon lövöldözzünk az utcán, a robbantgatásokat pedig végképp mellőzzük. Gyalogosokat csak ritkán gázoljunk, golyó általi halálra pedig csak azt ítéljük, akire nagyon "berágtunk" (vagy küldetésünk teljesítéséhez szükséges). Ha nekiütközünk egy rendőrnek, az azonnal üldözőbe vesz minket. A képernyő tetején tátogó rendőrfejek jelképezik üldözőinket és azok számát. Ha már komolyabb üldözőseregre sikerült szert tennünk, rendőrkordonokkal is találkozhatunk, amik a megfelelő eszköz segítségével nem jelenthetnek akadályt. Persze mindezek betartásával "nem az igazi" a móka, egy kis kekeckedés a zsarukkal sosem árt...

TIPPEK

Ha a miket üldöző rendőr bácsi kiszáll az autójából, azt a másik oldalról egyszerűen toljuk rá, így halálát nem mindig a mi számlánkra fogják írni. Érdemes a hátrahagyott járgányát is eltulajdonítani, mert visszataszító kinézete ellenére igen jó tulajdonságokkal rendelkezik. A motorok esetében már komolyabb gondok merülnek fel, mert irgalmatlan sebességre képesek, ám a legkisebb ütközés után is szárnyakra kaphatunk. A tolatásra pedig végképp nem alkalmas, inkább csak végszükség esetén használjuk. Ha már egy autót drasztikus mértékben lestrapáltunk, az lényegesen lelassul, és a motor hangja is elváltozik. Ez ilyenkor életveszélyessé válik, s egy-két ütközés után a levegőbe repül. Némely küldetés során egy-egy olyan járművet kell ellopnunk, amelyekből a rossz helyen való kiszállást heves tűzijáték kíséri. Robbanásveszélyes még a speciális áruval megrakodott kamion is, ezért inkább a "lassan járj, tovább élsz" taktikát alkalmazzuk.



Ezt a motort kéne valahogy elcsenni, de az a négy őr nem hagyna sokat belőlem...



Megy a gőzös, megy a gőzös...

EGY ÚJABB NAGY NÉV

A játék hangulatát fantasztikusan eltalálták. Az igazi izgalmat tulajdonképpen a már sokat emlegetett zsaruk jelentik, de a konkurecia lerázása sem lesz azért egy kis feladat. A küldetések változatossága nagyszerű, bár azt azért tegyük hozzá, hogy néha elképesztő ötletekkel keresnek meg minket (lopjuk el a maffiavezér motorját...). Az egyetlen dolog, ami nem tetszett, az a nyolc választható karakter teljesen egyforma viselkedése, ugyanis még a ruházatuk is egyforma (a hangjukról nem is beszélve).

A játék végigjátszása alatt három teljesen különböző városba juthatunk el. Ezekben még az autók is az ottani éghajlatnak megfelelően változnak (például ami az egyik városban teljesen zárt, az a másik helyen nyitott). A járműveket jórészt valóságos márkákról mintázták, ám a neveikben némi eltérést tapasztaltam (Jugular, Porka Turbo...). Aki látni akarja, milyen sebességre képes a program, az kapcsolja ki a frame limitet (F8), így iszonyatosan fel tud pörögni a képfrissítés. Nekem mindenesetre nagyon tetszett, s valószínűleg ezzel mindenki így lesz, aki egy kis akciódús száguldozásra vágyik.

G. P.



Kérjük kedves utasainkat kapaszkodjanak, ez rázós lesz!

grand theft auto — Kiadja: BMG

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD

✓ Maga az alapötlet + változatosság
✗ A karakterek között nincs különbség

82%

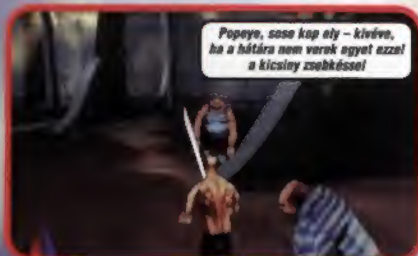
Kezdetben vala az MDK. E talányos rövidítés (hivatalosan "Mission: Deliver Kindness", de Zoli bátyó "Murder, Death, Kill" verziója is tökéletesen illik az anyaghoz) minden idők egyik legjobb PC-re íródott ügyességi játékát takarja. Villámgyors 3D grafika, fergeteges képi humor és hihetetlenül változatos játékmenet – ezek tették a maga műfajában jó ideig utolérhetetlenné az MDK-t (s hogy ez nem csak az én véleményem, azt híven tükrözik az eladási statisztikák). A program hatalmas sikert aratott, s ez aligha kerülhette el a nagyobb software-forgalmazó cégek figyelmét. A Dreams to Reality is az MDK teremtette nemes hagyományokat követi, s van egy olyan érzésem, hogy még számos hasonló stílusú programnak örvendezhetünk a közeljövőben. Elvégre Lara néni is már teljes mellszélességgel nyomul, hogy a hamarosan megjelenő Deathtrap Dungeont és Fifth Elementet ne is említsem.

AZ ELSŐ PRÓBATÉTELEK

A játék alkotóinak szeme előtt egyetlen cél lebeghetett: megalkotni minden idők legszebb PC-s játékát. Azt ugyan nem állítom, hogy ez sikerült is nekik, de a Dreams kétségtelenül gyönyörű. Ezzel a mellékelt képek megszemlélése után gondolom mindenki egyet ért, de már most megjegyezném, hogy a képek a 3DFX-es verzióról készültek. Ha azt mondom, hogy e hasznos kis ketyere nélkül a játék nem az igazi, IGEN finoman fogalmaztam. Az mondjuk teljesen érthető, hogy egy mezei PC-n a grafika kissé randább. Elvégre ha 3D rongyot kiadok azért a ragyaverte kártyáért, s már 8 megányi videomemória ketyeg a gépemben, akkor legyen is látható különbség. Az viszont, hogy egy korrekt konfiguráció mellett lebutított grafikával is szaggasson a játék, már egy kicsit fura.

Rendben, az efféle problémákon hamar túlteszi magát az ember. Elvégre közeledik a XXI. század, a számítástechnika rohamléptekkel fejlődik, Billy bácsi szerint az ezredfordulón egy átlagos processzor 1000 Mhz-en fog tekerni meg hasonló agyrémek. Oké. Az autorun elindítása után (ami szerintem a létező legocsmányabb találmány a "plug-and-play" után) még a balga emberek magabiztossággal vegyes optimizmusával adtam ki az install parancsot. Minden nagyon szép volt, minden nagyon jó volt, bár azon egy csöppet meglepődtem, hogy a 3DFX-es verziót külön a CD-ről és DOS alól lehetett csak elindítani. Helyes, felrakjuk a játékot DOS alá is, legalább gyorsabb lesz! E vakmerő kísérlet egy látványos lefagyással végződött, ekkor már kezdtem elmerengeni az élet forgandóságán (meg néhány más dolgon is, de azokat inkább ne feszegessük). Pedig a java még hátra volt. A negyedik reset után már kezdett gyanús lenni a dolog: csak nem sikerült hazavágni a rendsze.., akarom mondani a Windows 95-öt? Hát persze hogy igen. A tapasztalt felhasználók nyilván már sejtik is a megoldást: formatálj, formatálj, FAT tábláig meg se állj (bocsánat). Tök jó. Utólag azért átböngésztem a lemezen található readme file-t, s ott találtam is egy mondatot, miszerint "ha Win95-öt használsz, lehetőleg ne installáld föl a játék DOS verzióját". Kösz.


Roppant érdekes játékban roppant érdekes a víz színe is – viszont frankón tükröződik


Popeye, sose kap ely – kivéve, ha a hátára nem verek egyet ezzel a kicsiny zsebkéssel

BENYOMÁSAIM A JÁTÉKRÓL

A fenti kálvária elszenvedése után legszívesebben a BSA-s úthengerek alatt láttam volna azt a ***** CD-t, de az előrehozott lapzárta (s CoVBoy emiatt kissé elnyűtt idegei) miatt mégis adtam egy utolsó esélyt a Dreams-nek. Ezt mondjuk nem bántam meg, mivel a játék maga szerintem nagyszerű – már amennyiben rendelkezünk a már emlegetett 3D gyorsító kártyával.


CoVboy "kedvenc" együttesét idézve: "Repül a bálna..." – mi meg repülünk rajta

ÁLOMSZÉP DREA

Először is megemlíteném a magyar nyelvű kézikönyvet, ami az angol nyelvet nem túl magas fokon bírok számára nem kis könnyebbség. Ebben minden megtalálható a kezelésről és a kerettörténetről, s mindemellé még egész pofásra sikeredett. A kerettörténet egyébként egyike a leghangulatosabb, legeredetibb történeteknek, melyhez egy számítógépes játékban szerencsém volt. Nagyon röviden: 1988-ban egy kisfiú átcsöppen az álmok világába egy rejtélyes kapun keresztül, mely egy tó vizén nyílik meg. E fantasztikus utazásból visszatérve azonban néhány marcona fickó fogadja, akik tanúi voltak e furcsa eseménynek. Ők a "Szervezet" nevű szervezetnek (ez mondjuk nem túl eredeti...) dolgoznak, s rövid úton ki is faggatják még ifjú hősünket. Eztán, a jegyzőkönyvek tanulsága szerint rejtélyes módon vízbe fulladnak... Maga a játék tíz év múlva veszi kezdetét, mikor Duncan, az azóta felcseperedett ifjú visszatér az álmok földjére, hogy beteljesítsen egy próféciát. Hogy mi ez a prófécia, s pontosan mi is történt a múltban, a játék során tudjuk meg. Elvégre az álmok földjén a múlt, jelen s jövő egybefolyik, a történet csak a fináléban válik teljes egésszé (csak ízelítőképp: a cselekmény az ókori Egyiptomban indul). Gondolom mindenki kitalálta, hogy ellenfelünk a "Szervezet" lesz, akinek tudósai az álomvilágban eltöltött idő alatt egy kissé megzavarodtak, s lidércnyomásos lényekkel árasztották el ezt a valaha békés földet.


United Clowns of Benetton – pillanatnyilag már péppé verve

Mint azt már említettem, a Dreams nagyon sok mindenben hasonlít az MDK-ra. Ugyanaz az alapvetően lineáris játékmenet, ugyanaz a 3D-s grafikai környezet, s ugyanaz az ugrálós-



cselezős-lövöldözős harci rendszer. A Cryo programozói viszont nagyobb hangsúlyt fektettek a kaland- illetve logikai elemekre, mint a nagynevű elöd alkotói. Duncan nem csak öklével (illetve lábával) irtja az ellent, hanem útja során különféle varázslatokat is megtanulhat. E varázslatok használata manába kerül, mely szabadon áramlik az álomvilágban. A szabadon áramló manát kis buborékok jelképezik, ezeket összeszedve "töltődhetünk" ismét fel. [illegible], és tudunk repülni is. Itt álljunk is meg egy pillanatra, mivel ez a röpdösés az, ami igazán megfogott a játékban. Amikor először "szárnyra kaptam", alig akartam hinni a szememnek. Egy repülő szigetről felemelkedve szabadon szálldoshattam az égen úszó halak és manabuborékok között, alattam ködbe vesző szigetek úsztak el – ilyen látványhoz PC-n eleddig nem volt szerencsém. Nyugodt szívvel állíthatom: a Dreams szinte tökéletesen kihasználja a 3D-s kártyákban rejlő lehetőségeket. A víz alatti illetve ugrálós részek szintén fantasztikusak, a Cryo grafikusai egyszerűen zseniális munkát végeztek. Ha a programozóik is hasonló szinten állnának, alighanem ez lehetne az év játéka...


"Jedi Knight"

AZ IRÁNYÍTÁS

Magát a billentyűzetkiosztást nem részletezem, ezt bárki megnézheti a kézikönyvben (illetve az F10-el is lekérhető). Az ESC billentyű lenyomásával léphetünk be a főmenübe, itt tudunk többek között a varázslataink és tárgyaink között váltogatni. Mentésre sajnos nincs lehetőség: ezt minden epizód elején magától megteszi a gép. Ez ugye egyfelől nem rossz dolog, mivel csak a játékra kell koncentrálnunk és bármikor visszaugorhatunk egy előző helyszínre. Másrészt viszont egyes ügyességi részeknél e megoldásnak köszönhetően igen sokat kell majd tökölni, ami már kevésbé szerencsés. A kézikönyvben ugyan találtam egy talányos utalást arra, hogy a TAB billentyű lenyomásával a Load menüben bármikor elmenthetjük a játékot. Hát ez nekem eddig valahogy nem akart összejönni. A játék egyébként egyáltalán nem nehéz, még a legbonyolultabb logikai illetve ügyességi részek megoldása sem jelent túl nagy kihívást. Ezt ellensúlyozandó viszont mindkét CD rendesen tele van írva, szóval nem egy egydélutános játékról van szó...

Egyszerre három különféle varázslat lehet aktív (jobb alsó sarok), ezeket az 1-3 billentyűkkel használhatjuk Ez persze fogyasztja a manánkat, amit a bal alsó sarokban lévő gömb kék része jelképez. A manát egyébként nemcsak a különféle varázslatok, hanem a repülés is fogyasztja. Az össze-vissza repülő buborékok becserkészése pedig még kigyúrt hősünknek sem egyszerű feladat, úgyhogy takarékoskodjunk a manával. A gömb vörös része jelöli az életerőt, míg a középső csík a levegőt (ennek értelemszerűen a víz alatt van jelentősége). Játék közben előfordulhat, hogy egy-egy perspektívaváltás miatt a játéktér egy fontos részét kitakarja a játéktér egy kevésbé fontos része, ilyenkor az ALT+5-0 billentyűkkel válthatunk nézetet. Ez főleg a legvérmesebb küzdelmek közepette szokott előfordulni, ami elég idegesítő tud lenni.


Duncan motorizálta magát (Danken Schön)


Itt pedig épp Robin Hood babérjaira vágyik

Ami a harcot illeti, itt egy dologra kell különösen figyelni: soha ne álljunk egy helyben. Leginkább ugró rúgásokkal és szaltókkal érdemes operálni, de a túl közel merészkedő lényeknek nyugodtan ki lehet osztani egy-két maflást is. Ugrásnál a Duncan alatt megjelenő árnyék jelzi, hogy hova fogunk érkezni, erre mindig érdemes figyelni. A marconább szörnyek ellen már varázslatokat is be lehet vetni, mint például a játék legelején megszerezhető varázsnyilat. Ez a roppant hasznos kis varázslat: jó nagyot sebez és csak kevés manát emészt fel (emellett egész távolra elszáll, ami szintén pozitív dolog). Egy ellenséges érzületű lény közelébe érve a játék automatikusan átvált harci üzemmódra, ilyenkor a jobb felső sarokban látható gömb pirosra vált. Természetesen magunk is átválthatunk erre a harc üzemmódra, s e ravasz módon bárkit/bármit megtámadhatunk (ez mondjuk a történet szempontjából nem feltétlenül javallott, de legalább néhány gusztustalan kis tündért agyon lehet rúgni).

A második szigeten egyébként kapunk egy kis varázsgömböt, mely mindig jelzi a bal felső sarokban, ha az adott helyszínen tudunk valami lényeges dolgot cselekedni (egy ajtót kinyitni és hasonlók). Ez szerintem már túlságosan is szájbarágós, elvégre egy ravasz és tapasztalt kalandor általában magától is rájön, hogy mondjuk a két szörny őrizte kapcsoló nemcsak esztétikai célokat szolgál.

ÉRTÉKELÉS

Minden adott ahhoz, hogy a Dreams to Reality igazi sikerprogram legyen. A grafika tényleg gyönyörű, a történet lebilincselő és a határozottan kellemes zenére se lehet egy rossz szavunk se. A gond csak az, hogy játék közben olyan érzésem volt, mintha egy bétaverzióval játszanék. A már említett bugokon kívül ugyanis az engine sem tökéletes. Előfordul, hogy a poligonok egyik oldala eltűnik, ami elég randa és kiábrándító látvány. Aztán a már emlegetett perspektíva-váltások néhol teljesen el lettek szúrva. Roppant zavaró tud lenni, ha harc közben egy oszlop hirtelen kitakarja az ellenfeleket (mégha ezt egy kameraváltással orvosolni is lehet). Azt, hogy DOS alól játszva a Dreams időnként kifagy, meg sem említem – manapság már örömtüzeket kell gyújtani, ha egy játék nem csak Win95 mellett hajlandó futni.

Száz szónak is egy a vége: a Dreams, noha számos bosszantó hibával borzolja a felhasználó idegeit, egyike az utóbbi időben megjelent legszínvonalasabb játékoknak. Mondom ezt annak ellenére,hogy szerintem még legalább egy hónapig kellett volna tesztelni a játékot. Ez esetben persze a Dreams aligha jelenhetett volna meg karácsony előtt – s az efféle érvek sajna igen gyakran győzedelmeskednek az igényesség felett. Sebaj, egy ilyen kaliberű játék esetén még ez is belefér...

T.J.

dreams to reality — Kiadja: Cryo

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 4xCD, 64k color SVGA

✓ Érdekes hangulat • rekord mennyiségű átvezető animáció
✗ Tele van bugokkal • csak 3D kártyával igazán élvezetes

82%

Championship MANAGER 2 SEASON 97/98

Sajnos (vagy talán inkább szerencsére) véget ért a magyar labdarúgás legutóbbi őszi idénye. Teljesen szokványos dolgok történtek: folytatták az utóbbi pár év(tized) "nemes" hagyományait, ismét lejjebb csúsztunk a világranglistán, megint nem jutottunk ki egy nemzetközi versenyre és jó párszor elkalapálták minket, mind válogatott, mind klubszinten. Mivel a labdarúgás egy életforma, ezért a fanatikusokat nagyon nehéz eltántorítani tőle – bár a magyar "foci" legutóbbi "eredményei" és látványa már-már elérte ezt a szinte teljesíthetetlen feladatot. Mivel ott is kezdődik a téli szünet, ahol ezt a sportágat még játsszák, és a baráti meccsekhez is kicsit hűs már a levegő, az egyszeri PC-s beszorul kicsiny lakása füstös melegébe, és megpróbálja a gép segítségével feledtetni bajait-baját. Erre kiváló alkalmat a most ismertetésre kerülő játék.

Meg kell mondjam, hogy a cikkírásnál semmiképpen nem tükrözhetek egy objektív véleményt, ugyanis a program első verziója (Championship Manager 2, '95 őszén jelent meg) nagyon sok felejthetetlen órát (mit órát, hetet!) okozott nekem – míg az egyik legjobb focimanager programnak tartom az én kis kedvencemet. Talán a Premiership Manager 97 közelítette meg valamennyire mind a mai napig, amely, bár jóval látványosabbra sikerült, de összehasonlíthatatlanul kevesebb adatot tartalmazott. Ezen okok miatt nagyon vártam, hogy a kezembe kaparinthassam a legújabb verziót.

A játék minden szempontból beleilleszkedik a hagyományos, jó értelemben vett manager programok által sok éve lefektetett sémákba. Ez kicsit bővebben annyit jelent, hogy nem túl látványos, de rengeteg adatot és kezelési, irányítási lehetőséget felvonultató programról van szó. A Championship Manager-sorozat azonban ezek közül is toronymagasan kitűnik elképesztően hatalmas adatbázisával és remek kezelőfelületével.

Remélem a legtöbb focimanager kedvelő már ismeri a programot, így nem igazán szaporítanám a szót az irányítás ismertetésével. Aki már játszott az előző részek valamelyikével, annak semmi problémája nem lesz, dicséretes módon nem változtattak a már jól bevált rendszeren. Aki először látja ezt a programot, annak bizony bonyolultnak tűnhet a végeláthatatlan menüsorozat, de minimális angoltudással szinte egy-két óra alatt világosnak tűnhet minden. Ha már az irányításnál tartunk, hadd említsem meg a program egyik legnagyobb pozitívumát: minden, mindenhonnan elérhető egy gombnyomásra. Mit értek ez alatt? Lássuk mindezt egy példán keresztül. Tegyük fel, hogy éppen a legutóbbi UEFA-kupa eredményeket böngésszük. Megnézik a szemünk azon, hogy a Ferencváros idegenben 4:0-ra győzött a Juventus ellen. Amennyiben a meccs eredményére clickelünk, láthatóvá válik a mérkőzés összes statisztikai adata, a nézőszámtól kezdve, a gólszerzőkön keresztül, az egyes játékosok értékelésig bezárólag minden. Tegyük fel, hogy a négy gólból hármat a Horváth Feri rúgott, és 10-es osztályzatot kapva ő lett a meccs játékosa. Milyen jól mutatna ez a fiú az én csatársoromban a Signori, Casiraghi és a Mancini mellett, mondja az egyszeri, jelenleg a Laziot irányító manager. Nincs is más dolgunk, minthogy visszatérve az eredményjelző képernyőre, a Ferencváros csapatának a nevére clickelünk, ahol megjelenik a csapat játékosállománya. Itt akad olyan ember, aki nem tudná, hogy a Fradi stadionja az "Üllői úti" és 18 ezren férnek bele, az azt is megnézheti, vagy akár a csapat taktikáját, de minket a csatár érdekel. Nyomjuk meg a nevén az egérgombot, máris szemrevételezhetünk az adatok közt, amik csak erre a fiúra vonatkoznak: az ára, a tulajdonságai (mintegy 20-25 féle szempontból) a szezonbeli teljesítménye, rúgott góljainak száma. Ha megnyerte tetszésünket, a megvétel ikonra kell clickelnünk, és ha minden oké, nemsokára megérkezik.

Nézzük, miféle újdonságokat tartogat számunkra a program az előző verziókhoz képest! Azt gondolom a névből adódik, hogy a legfrissebb, a 97/98-as szezon adatait tartalmazza. Az irányítható bajnokságok összes (!) játékosa és csapata benne van, és nemcsak a legismertebb gárdák, hanem az alsóbb osztályok is. Mindez természetesen az eredeti nevekkel, mert a halálom volt, amikor egyik fociprogramban megláttam a Kolinsgan nevet Klinsmann helyett. Az országok: Anglia, Olaszország, Spanyolország, Belgium, Hollandia, Németország, Franciaország, Skócia és Portugália – tehát jelen pillanatban az európai focinagyhatalmak mindegyikét választhatjuk. Mivel rengeteg adatot kell a programnak számolnia, éppen ezért a 8 mega rámmal rendelkezők egy ország, a 16 megások 3 ország bajnokságát futtathatják párhuzamosan. Ez nem azt jelenti, hogy csak az adott ország(ok)ban játszódó eseményeket kísérhetjük figyelemmel, mert akkor ez nem lenne jó megoldás. Ez csak arra vonatkozik, hogy a kiválasztott ország(ok)ról a lehető legrészletesebb információkat tudjuk meg, a program kiszámolja minden egyes meccs eredményét a másodosztálytól a szuperkupáig. A nemzetközi kupák (BL, KEK, UEFA, európai és világ szuperkupa) és tornák (EB, VB) természetesen folyamatosan futnak egy ország választása esetén is. A ki nem jelölt országokban is zajlanak a bajnokságok, legalábbis minden évben új arcok tűnnek fel a nemzetközi porondon, csak innen nem kérhetünk adatokat (ez vonatkozik az Európán kívüli országokra is). Újdonságként feltűnt az U21-es csapatok listája is, ahonnan a fiatal, tehetséges játékosokat érdemes kiválasztani, még megfizethető árért. A program az újkeletű európai szabályokat is tartalmazza, például a hírhedt Bossmann-törvényt, vagy a 24 csapatos Bajnokok Ligáját.

Megújították az unalomig ismert rádiókommentár szövegét, valamint a pályán történő események summázására irányuló feliratokat is. A játék tartalmaz még egy szerkesztőt is, melynek segítségével a fanatikusok naprakészre tölthetik az adatbázisát régi verzióban).

A játékot egy gépen nyolc játékos játszhatja egyidejűleg, bár kétlem, hogy kettőnél több összeállna, mert akkor egy bajnokság már több napig is eltarthat. Szerintem ez a játék tipikusan egyszemélyes...

Egy hasznos tipp a végére: ha van egy játékos, akinek a skillje nagyon jók, de már öreg (egy-két éven belül visszavonul), ne vegyük meg, csak vegyük fel a várakozólistánkra. Amennyiben visszavonul, a helyén feltűnik egy új, ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkező fiatal, akit megvehetünk századannyi pénzért.

Értékelés: Mint említettem, a játék nem túl látványos, de ennek ellenére rengeteg futót tartalmaz. A program óriási előnye a már-már lexikális méretű adatbázis, amely amellett hogy naprakész, még áttekinthető is. Kiváló a nemzetközi kupák megvalósítása is. Az egyetlen negatívum a viszonylagos lassúság, bár ez is más, ha azt vizsgáljuk, hány adatot mozgat és elemez a program. Egy szó, mint száz: ez a legjobb focimanager!



Serie A (Top)

Az új verzióban már a digó bajnokságban is nyomulhatunk

England 3 Moldova 0

A világbajnoki selejtezőkben a neves magyar író enyhén lezakózott Angliától



Lipcsei még a Portában – de azért háttérnek még jó lesz

cm 2 season 97/98	Kiadja: Eidos
LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENE	A
486DX, 8MB RAM, SVGA, 2xCD	

✓ iszonyú adatmennyiség
• jó kezelhetőség
✗ időigényes • nem túl látványos

92%

The Tone Rebellion

CSÁPHADARÓ!

Hát ez a Tone Rebellion egy nagyon furcsa játék! Tudom: ez nem túl frappáns kezdőmondat, de jobb (s találóbb) bevezető hirtelenjében nem jutott eszembe. Nem mondom, már akkor hatalmába kerített egy baljós előérzet, mikor a játék nem túl ízléses, de határozottan randa dobozát kezembe kaptam. A rideg valóság viszont valósággal letaglózott. Pedig a Tone Rebellion nem egy rossz játék. Elvégre ötletes, korrektül kivitelezett és megvan a maga sajátos hangulata. Ugyanakkor viszont jó játéknak se nevezném, pont a már említett sajátos hangulata miatt. A Tone Rebellionról valahogy azok a kiváló holland lemezek jutnak eszembe, melyek hátulján a mindenféle haszontalan adaton (dal címe, hosszúsága stb.) kívül az is fel van tüntetve, hogy hallgatása közben a tisztelt vásárló miből és mennyivel lője be magát. Efféle tanácsokat a Tone Rebellion kézikönyvébe is belevéshettek volna, mivel a játék így magában nem igazán élvezhető. Jómagam például csak egyszer tudtam másfél óránál többet elszórakozni a programmal, s akkor is némi alkoholos rásegítéssel. Ha most vagy én indultam meg viharos sebességgel lefelé a lejtőn, vagy a játék sikerült egy kicsit nehezen emészthetőre. Már maga az a tény is, hogy kalandjaink során kocsonyás, medúzaszerű, kalfogó izéket kell egy Leviathan (roppant eredeti név...) nevű főszlutty ellen vezetni, kissé megfeküdte gyomromat. Ehhez a remek témához a hol kellemes, hol éteri, hol pedig idegesítően monoton zene remekül illeszkedik, a kissé vontatott játékmenettel egyetemben. A gond csak annyi, hogy a program nem kínál semmi fogódzót, támpontot a játékos számára. Pedig minden játék (film, könyv, mese és amit akartok) alapja az, hogy legalább egy kicsit bele tudjuk magunkat élni a főhős szerepébe. Én viszont egyszerűen képtelen vagyok magam egy másik dimenzióban lakozó, Oyla névre hallgató, bazi nagy ormányos démon helyébe képzelni, akiről/amiről mindössze annyit tudok, hogy a Leviathan nevezetű titokzatos valami spóráira meg csápjaira vadászik. Akkor már inkább jöjjenek a láncfűrészes kukacok...


A Leviathan spóráiból kinövő épületek rendkívül épületes látványt nyújtanak


A Leviathan-fertőzéstől mentes idilli kis tájban büszkén növekszik dicső metropoliszunk

A LÉNYEG

Hosszas meditálás után úgy döntöttem, hogy a gyengébb idegzetű (illetve józan) olvasók idegeit kímélendő a részletes háttértörténetre nem térek ki. Tömören: négy különböző, igen mulatságos névre hallgató faj közül választhatunk, s célunk a Leviathan legyőzése lesz. A Leviathan nem egyetlen lény: számtalan spórája illetve kinövése van, melyek az idő múlásával egyre szaporodnak. A játék során ezek megsemmisítése valamint a különféle létsíkok elfoglalása lesz fő feladatunk. Alapvetően kétféle lényt fogunk irányítani: harcosokat és dolgozókat. Új dolgozók a birtokunkban lévő, Tone Pool névre hallgató pocsolyákból születnek. A dolgozókat a Dojo nevezetű épületekben képezhetjük át harcosokká. Minden faj négy különböző harcos-kaszttal rendelkezik, s ezek mindegyikéhez egy külön Dojo tartozik.

Építkezni csak a térképen világító kis körökre lehet, s azokra is csak akkor, ha rendelkezünk elég nyersanyaggal (illetve Hanggal). A Hang (Tone) nem egyéb, mint az univerzum alapját képező elemi erő (vagy valami ilyesmi...), minden élet forrása. Ezt a Hangot összesen háromféle formába önthetjük, s erre a háromféle nyersanyagra lesz szükségünk a játék folyamán. Ezt a minden bizonnyal bonyolult transzmutációt külön épületekben hajthatjuk végre, az itt termelt nyersanyagok a törzs központjába kerülnek, s a dolgozók innen hordják szét a különféle építkezésekre.

Most elkezdhetnék hosszasan regélni a különféle épületekről, harcosokról illetve magáról az irányításról – már amennyiben egy rövid ismertetőben lenne hely ilyesmire. Azt még megjegyezném, hogy a Hangterjesztők (Tone Spreaders) építésével terjeszkedhetünk a térképen, más létsíkokra pedig a kapukon át juthatunk. Minden kapuhoz tartozik egy kulcs is, melyet valahol elrejtve találhatunk meg – sok már érdekes stuffal egyetemben.

Szóval nagy vonalakban ennyi a játék: terjeszkedünk, harcosokat képezünk, lenyomjuk a Leviathan spóráit és egyéb kinövéseit, tovább terjeszkedünk, más létsíkokra lépünk át, ott építkezünk, terjeszkedünk, lenyomjuk a...szóval ennyi. A cselekmény hol élvezhetetlenül vontatott, hol pedig követhetetlenül gyors, a játék vége felé pedig már akkora területre kell felügyelnünk, hogy tudatos tervezésről még csak nem is álmodozhatunk. Taktikázni jóformán lehetetlen, hadvezéri feladataink mindössze abból állnak, hogy minél több gusztustalan izét szabadítsunk a még gusztustalanabb betolakodókra. Ennyi.


A bal alsó sarokban látható ormányos hőseink épp bevetésről térnek vissza


Középen az a bizonyos híd, amelyen a különböző világok között bóklászunk

A JÁTÉK ERÉNYEI

Ha más miatt nem is, de merészségükért mindenképp dicséret illeti a Tone Rebellion alkotóit. Olyasmibe vágták a fejszéjüket, melyet előttük nem sokan próbáltak meg: egy tökéletesen egyedi játékot létrehozni egy olyan univerzumban, mely semmilyen módon nem kötődik a mi világunkhoz. Maga a kivitelezés sem rossz, bár a grafika helyenként sivár, a zene pedig enyhén elvont. A játékon mindezek ellenére érződik, hogy nem kevés energiát és ötletet feccöltek bele alkotói, s ez mindenféleképp tiszteletet érdemel. Hogy a Tone Rebellion ennek ellenére egy igen szűk rétegnek szól? Semmi sem lehet tökéletes. És minden bizonnyal akadnak majd olyanok is, akiknek elnyeri majd tetszését a program. De hogy nem lesznek túl sokan, abban biztos vagyok.

T.J.

tone rebellion — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az alapötlet eredeti • nagyon jó a zenéje

Az alapötlet talán túlzottan is eredeti • a végjáték áttekinthetetlen

75%

TUROK

RESZKESSETEK DÍNÓK!

A Nintendo 64 európai megjelenésével szinte egy időben jött ki a Turok – Dinosaur Hunter. A játék az akkori mércével mérve kétségtelenül a legklasszabb saját perspektívájú lövöldözős játéknak számított. Ráadásul nemcsak N64-es viszonylatban volt a legszebb, hanem minden más platformon egyaránt. Az új Nintendo 64 tulajdonosok dagadó mellel dörgölték oda a játékot a PC-sek orra alá, mondván: "Hol jön ehhez látványban a Quake?" Most azonban hüledezhetnek, hiszen a híres nevezetes játékokból egy olyan PC-s konverzió született, ami nem hogy csak megközelíti a konzolost, hanem még le is pipálja. Bevallom magam sem gondoltam, hogy a PC-s akciójátékok ilyen rövid idő alatt ekkora fejlődésen mennek keresztül, noha az igazsághoz hozzátartozik, hogy ehhez a megnövekedett teljesítményhez mindenképp szükség volt a 3D-s gyorsító kártyák tudására. Ha pedig erről az oldalról nézzük a dolgot, már korántsem annyira rózsás a helyzet, hiszen egy ilyen kártya (még ha le is ment az utóbbi időben az ára) elég drága mulatság, csaknem annyiba kerül, mint egy N64. Tulajdonképpen bosszankodnom kéne, hogy manapság egyre több az olyan játék, ami már csak gyorsító kártyával hajlandó elindulni, de azt hiszem ez teljesen fölösleges. Ma már a napnál is világosabb, hogy a jövőben egyre nélkülözhetetlenebbé válnak ezek az eszközök, s aki nem akar lemaradni a kortól, az már maholnap kénytelen lesz beszerezni egyet. A Turok méltóan demonstrálja egy 3D-kártya erejét: 24 bites színpalettával, 800x600-as felbontásban 60 képkocka/másodperces sebességgel peregnek az események. Ennek köszönhetően a mozgások csodálatosan simák, a fényhatások pedig szinte már szebbek mint konzolon.


A csontvázharcos a legjóképűbb fickók egyike, akivel eddig találkoztam

Hogy egy példával is szemléltessem: gyönyörű animációval üldöz minket egy hatalmas T-Rex (még a föld is beleremeg), majd szélesre tárja az álkapcsait, és fényes tűzcsóvát fúj felénk. Az összkép fenomenális – legfeljebb a méregdrága játéktermi gépek tudnak ehhez hasonlót produkálni. (Na meg a N64.) A terep kidolgozása szintén remek: őserdőkben, barlangokban, ódon épületek között bolyonghatunk, mohával benőtt sziklafalakon kaptathatunk fel, kristálytiszta vízben merülhetünk alá.

Ha esetleg nem olvastátok volna a N64-es változatról szóló cikkünket, akkor bizonyára kíváncsiak vagytok, miről és kiről is szól ez az egész hajcihő. A történetet egy amerikai képregény sorozatból formálták: egy misztikus dimenzióban járunk, egy olyan helyen, ahol a modern ember találkozik az ősi dinoszauruszokkal, és ahol a mágia ugyanúgy hozzátartozik a mindennapi élethez, mint a csúcstechnológiájú – már szinte az atomkorszakot idéző – fegyverek. A főhős egy fiatal indián, aki a mi világunkból került át ebbe a szörnyű birodalomba, ám nem a saját jószántából: a családja már századok óta apáról fiúra adja át a Turok nevezetű tisztséget. A Turoknak igen fontos küldetése van: neki kell megakadályoznia, hogy ennek az idegen világnak a gaztevői megvessék a lábukat a mi Földünkön.

Bár a Turok látszólag a Doommal mutat hasonlóságot, én mégsem említeném őket egy lapon – de nem azért mert az egyik jobb vagy rosszabb. (A kettő szerintem közel azonos fajsúlyú.) A Turok semmiképp nem nevezhető egy szimpla Doom-klónnak, hiszen a rengeteg ugrálós ügyességi résznek köszönhetően a program a rejtett akrobata képességeinket is alaposan próbára teszi. Elég egyetlen helytelenül megítélt távolság, és Turok szörnyű üvöltéssel zuhan a mélybe.

Még szerencse, hogy vi-



Úgy látom, ma sült T-Rex lesz vacsorára


Egy egész érdekes mutáns a hüllők családjából: lézerágyú van az egyik mancsa helyén



Az egyik főellenség egy hermonzavaros imádkozó sáska – már amennyiben kicsit nagyra nőtt

szonylag sűrűn vannak ellenőrzési pontok, ahol időnként elmenthetjük az állást.
Turok fegyverarzenálja roppant széles skálán mozog, bármelyik más akcióhős megirigyelhetné. A harceszközök természetesen szintén három dimenzióban lettek megalkotva, klasszul fénylik a puska csöve, az ultramodern fegyverek pedig különösen frankó látványt produkálnak: elővéve őket a szemünk előtt nyílnak ki, azaz helyezik magukat kibiztosított állapotba. Az alapfelszerelés egy indián esetében természetesen a íj – igaz, még ehhez is lehet különleges vesszőket találni. A legegyszerűbb lőfegyver a szimpla revolver, amit már rögtön az indulás után felvehetünk. A választékból természetesen a shotgun sem hiányzik, aztán egyre brutálisabb eszközöket vethetünk be: többek között géppuskát, gránátvetőt, lézerfegyvert, valamint olyan rakétákat is kilőhetünk, amik kisebb atomrobbanást okoznak – néha még fákat is kidöntenek.
Persze az sem mellékes, hogy milyen "vadra" lövünk! Szerencsére a PC-s verziót sehol nem cenzúrázták meg, tehát folyik a vér rendesen. Morcos ábrázatú barbár harcosok rohannak felénk, majd a közelünkbe érve máris lendítik a bárdjaikat – de mindhiába: a lövéseink nyomán azonnal spriccel a vérük, és egy halálhörgés kíséretében holtan terülnek el a földön. Ha valamelyik fickónak a nyaki ütőerét találjuk el (az ilyen találatokat ha jól vettem észre véletlenszerűen generálja a gép), a látvány még brutálisabb. De persze nem csak emberekre kell lőnünk, "dinoszaurusz vadászként" jó pár őshüllőt is ártalmatlanná kell tennünk. Energiaszerzés céljából lepuffanthatunk néhány békés, növényevő jószágot is – már amennyiben sikerül ezeket a fürge teremtményeket eltalálnunk.
Az irányítás tetszőlegesen – azaz vagy billentyűzetről, vagy egérrel – történik, de használható joystick is. Szubjektív véleményem szerint a N64 irányítója a legalkalmasabb az ilyen játékokhoz, de azért az egér sem rossz. Billentyűzetnél az a kellemetlen, hogy nem lehet például tetszőlegesen gyorsítani vagy lassítani, magyarul csak a gyaloglás van, meg a futás.


Mi a szösz lehet ez? Mindegy: a biztonság kedvéért kilyuggatom

A szintek hatalmas kiterjedésűek, ezért felderítésük nem egy, de nem is két perc lesz. Bizonyos fokig sajnos ez az élvezhetőség rovására is megy, hiszen ha egy eldugott zugot véletlenül nem találunk meg és ott marad egy kulcs, könnyen előfordulhat, hogy órákig bolyongunk, de nem haladunk előre egy tapodtat sem. A kulcsokat amúgy biztos, hogy észre lehet venni, ugyanis kisebb állványokon vannak elhelyezve. Ezek a varázskulcsok majd nem bizonyos ajtókat, hanem teleportokat fognak nyitni. Az első pályán egy sötét barlangból nyílik az összes (további hét) szint teleportja. A dimenziókapuk egy kört alkotnak. A kör közepén egy oszlopcsarnok helyezkedik el, ott találhatjuk a teleportokhoz tartozó panelokat, és a megtalált kulcsokat ezekbe kell behelyeznünk (egyszerűen csak melléjük állva).
A nyolc pályát négy igen keménykötésű főellenség őrzi. Az első közülük még csak egy sima vadász, aki dzsipekkel próbál elütni minket. Másodjára egy savat köpködő, óriásira nőtt sáskával kell hadakoznunk, a harmadik főgonoszt pedig már jól ismerhetjük a Jurassic Parkból: személyesen egy T-Rex-hez lesz szerencsénk. A végső cél persze megölni Campaignert, az idegen hordák vezérét – magától értetődően ez lesz a legnehezebb csata.
Összefoglalva a lényeget: a PC verzióban minden megvan, ami a N64 változatban – minden, de semmivel se több. Pedig nem bántam volna, ha az eredeti verzió néhány zavaró momentumát megszüntették volna. Kétlem, hogy a hardver nem tette lehetővé, hogy a terep vágását kicsit távolabbra tegyék, így ugyanis – csakúgy mint N64-en – a sűrű köd-effektus túlságosan is sűrű lett, gyakran csak megkésve vehetjük észre a támadóinkat. Nem jött volna rosszul egy több játékos üzemmód sem, ha máshogy nem, legalább osztott képernyővel.

V.Z.

turok - dinosaur hunter

Kiadja: Acclaim

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P133, 16MB RAM, 2xCD, 3D-kártya

✓ Remek animációk • hatékony fegyverek
✗ Túl sűrű a ködeffekt • könnyen el lehet akadni benne

85%

TOTÁLIS LÉGIFÖLÉNY - AZ ÉGEN ÉS A GÉPBEN EGYARÁNT!

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Digital Image Design nevű kis szoftverészbrigád, akik üres perceiket jobb híján mindenféle repülőgép szimulátorok kreálásával töltögették. Egy ilyen időtöltés eredménye egyszer az F-29 Retaliator (emlékszik vajon még rá valaki?), másszor pedig a Eurofighter 2000 nevű szerény kis megmozdulásuk volt. Utóbbit úgy a szakma, mint a vásárlóközönség minden idők legjobb repülőgép szimulátorának tartotta, és tartja még ma is, majd' két évvel a megjelenése után. (Mellesleg hazai viszonylatban is messze ez a szimulátor dicsekedhet a legkiválóbb eladási eredményekkel. A másolt példányokról sajnos nem áll rendelkezésre autentikus statisztika, de valószínűleg ott sem kategóriájának sereghajtója...)


Az AWACS-rendszer képernyője

DID komáék új projektjük beindításakor azt a szerény feladatot tűzték célul maguk elé, hogy túlszárnyalják a EF2000-t, azaz megint megcsinálják a világ legjobb szimulátorát. (Az ember legyen maximalista, ugyebár.) Az új szimulátor főszereplője adódott magától, hiszen a Pentagon akkortájt jelentette be, hogy a jövő évezred első évtizedében a Lockheed konszern által gyártott YF-22 Raptorok veszik át a jelenleg rendszerben álló F-16 Falconok és F-18 Hornetek szerepkörét: ezek fogják biztosítani az USA totális légifölényét a világ bármely pontján. (Természetesen az F-22-esek lesznek a főszereplői a mostanában megjelenő repülőgép szimulátorok legtöbbjének is, ld. az IF-22-t az Interactive Magictől, az F-22 Raptort a Novalogictól, vagy a Full Burnt a Take 2-tól – utóbbival valószínűleg következő számunkban is találkozni fogtok.) A DID-nek egyébként is fekszik a téma, hiszen – a játékfejlesztők között egyedül – kizárólag katonai célokra szánt szimulátorok fejlesztésével is foglalkoznak, s így katonai szakértőket is bevonhatnak szórakoztató célokra készülő játékaik fejlesztésébe, továbbá hozzáférhetnek olyan adatokhoz is, amelyek a nyilvánosság előtt természetesen rejtve vannak. Bár a kézikönyvben is jelzik, hogy az F-22 majd minden adata katonai titoknak minősül, és tulajdonképpen a gép még fejlesztés alatt áll, így tehát néhány műszer vagy rendszer különbözhet a repülőgép végleges verziójától – de hát nem is Raptor-pilótákat kell képezniük mindenkiből, hanem szórakoztatni a közönséget.

DID AIR DOMIN

Hogy hogyan sikerült megvalósítani a tökéletes szimulátor készítésére vonatkozó célkitűzést? Hm. Fogalmazzunk úgy, hogy tökéletesen. Kezdjük mondjuk az elemzést a grafikával, ahol ugyan a 3D gyorsító kártya nem alapkövetelmény, mégis a real time fény- és árnyékeffektek maximális élvezetéhez azért szükség van rá. A változtatható felbontásokkal ugyan hozzáigazíthatjuk gépünk teljesítményéhez a játékot, de a totális vizuális élvezethez – szokás szerint – egy erőmű szükségeltetik, ami esetünkben egy 200-as Pentiumot takar, 32 mega RAM-mal és 3D kártyával.

A játék főmenüjében a már szokásos opciók és a demo mellett indíthatunk gyors harcot, ahol azonnal a bevetés kellős közepében találjuk magunkat, és másodperceken belül tüzet is nyithatunk valamilyen célpontra. Ez azoknak való, akik jobbára 10-20 percet szeretnek játszani egy játékkal.

A szimulátor rész ugyan küldetésekre tagolódik, és akadnak közöttük igen húzósak is, tulajdonképpen gyakorlásnak fogható fel, amelyben felkészülünk eljövendő dicsőséges hadműveleteinkre. Az első részében megismerkedhetünk egy vadászpilóta "szürke" hétköznapjaival: itt gyakorolhatjuk az olyan szokásos légi manővereket, mint a le- és felszállás, üzemanyagfelvétel a levegőben, illetve egyes meghibásodásokból adódó vészhelyzetekben kell helytállnunk. A második csoport küldetéseiben az F-22 különböző fegyvereinek használatával ismerkedünk éles bevetés közben, míg a továbbiakban a különféle támadó elektronikai berendezéseket, valamint a kötelékben történő harcot próbálhatjuk ki éles helyzetekben. Az utolsó csoportban az AWACS-rendszer használatába mélyedhetünk bele (ld. később).

Ezek természetesen már önállóan is elég izgalmasak, de csak bemelegítésként szolgálnak arra, amikor valamelyik Tours of Duty-t, azaz a légi hadviselést fogjuk beindítani. Hadjáratból három különböző van, egyenként tíz-tíz küldetéssel. Ezek mindegyikének színhelye a Közel-Kelet (Vörös-tenger, Eritrea és Szaúd Arábia), a világ jelenlegi és jövőbeni első számú háborús góca. A terep többezer négyzetkilométerét olyan tökéletes pontossággal és élethűséggel modellezték le, hogy az szinte már elképesztő. (A DID akkurátusságára egyébként némi


A gép is szép, de mellékesen felhívnám a figyelmet a fényhatásokra is

A kondenzcsík is egy igen jól sikerült effekt

fényt vethet az a szimpla tény, hogy a NATO-ban kiképzési célokra is használják a Eurofighter 2000-et.)

Ugyancsak a főmenüből érhető az ACMI repüléskiértékelő rendszer, ami az USA légierejében használt eszköz alapján készült. A rendszer rögzíti a repülés minden egyes pillanatát, amit a bevetés végeztével három dimenzióba kivetítve, kockáról-kockára visszajátszhatunk – azaz saját hibáinkból tanulva fejleszthetjük pilótatudásunkat.

22
ANCE FIGHTER

A játék teljesen egyedi és grandiózus abból a szempontból, hogy a játékos hadműveletben nemcsak egy repülőgépet irányít, hanem bármilyen szinten beavatkozhat az események irányításába: ez nemcsak a repülőgép egyes rendszereinek automatizálhatóságát jelenti, mert akár a teljes hadművelet irányítását is kézbe vehetjük. Ennek elsődleges eszköze az AWACS, az USA légierő légtérfigyelési rendszerének irányításának. A rendszer az AWACS-felderítőgépeken alapul – tudjátok, azok a nagy benga repülőgépek, gomba alakú radarokkal a hátukon, amelyek akár egy doboz sört is be tudnak mérni vagy 400 kilométeres sugarú körben. (Ezt speciel én is tudom, de repülni még nem igazán...) Az AWACS-rendszer a légi hadműveletek irányításának kulcsa: felderíti és 2 illetve 3D formátumban, kék/piros/zöld színekkel megjeleníti a szövetséges/ellenséges/azonosíthatatlan légi és felszíni célpontokat, rendszerezi a légi őrjáratokat – majd a legfrissebb adatok fényében meghatározza a légtérben levő szövetséges egységek tevékenységét. Az AWACS-parancsnok szerepében így tulajdonképpen a szimulátorból átcsöppenünk egy stratégiai játékba, ahol kedvünkre tologathatjuk ide-oda csapatainkat, mindig a helyzetnek megfelelően. Ha egyébként valaki volt NATO-katona (biztos sokan vannak olyanok...), ismerős környezetben találja magát, mert az AWACS a standard NATO-kódokat használja az egységek megjelenítésére. A parancsgenerálás az egérrel történik, pofonegyszerűen.



Földi célpontok elleni támadásnál az alapfegyverzet természetesen egy szép csokor bombából áll



A légi utántöltés meglehetősen körülményes manőver – bár autopilótával nem annyira

Egy szövetséges egységre clickelve megjelenik a típusa és a legutolsó parancsa, majd – a stratégiákban megszokott módszer szerint – mozgathatjuk ide-oda. Ha egy másik szövetségesre mozgatjuk, akkor kötelékbe sorol vele vagy támogathatja; ha egy ellenségesre, akkor természetesen támadhat; ha pedig ismeretlen vagy semleges célpontra, akkor kíséri és azonosítja azt. Mivel az események meglehetősen gyorsan változnak, természetesen vigyázó szemünk állandóan az AWACS-kijelzőjén fog lógni. Ha pedig a szükség úgy hozza, egyetlen gombnyomással átválthatunk a vadászgépre, hogy személyesen vegyük kézbe valami rázósabb feladat elintézését. Miután a dolog bevégeztetett,vagy neadjisten kilövik alólunk a masinát, ismét az AWACS-panelon landolunk. Természetesen az AWACS parancsai ékes angol nyelven hangzanak el, és változatosságukra jellemző, hogy több mint 10.000 sornyi szöveg támogatja a kommunikációt.

De térjünk át a repülőgép megvalósítására. Nyilván ez lesz egy szimulátorhoz nem igazán szokott játékos számára a legijesztőbb rész, hiszen itt felvonul tulajdonképpen az összes bonyolult ketyere, amelyet az emberi agy csak kitalált a katonai technológiában. Már előre megnyugtatom a kedélyeket: a sok villogó bigyón gyorsan el lehet igazodni, és az alapvető rendszerek működése részben vagy egészen automatizálható. Az alapvető fedélzeti műszerek a következők: radar, IRST (infravörös kereső), IFF (barát/ellenség felismerő), RHAW (radarelhárító) és MAW (rakétazavaró). Ezek az elektronikai rendszerek az EMCON-rendszer alá vannak rendelve, amely a lopakodó technológiát használó F-22-n felügyeli, hogy mennyire legyen rejtve a gép az ellenség őt kereső szemei elől. Történik pedig ez azzal a módszerrel, hogy a beállítás fokozatától függően bizonyos mértékben korlátozza az elektronikai rendszerek használatát. Hm, ez egy kissé poétikus így, megpróbálom kicsit egyszerűbben: szóval arról

van szó, hogyha maximális a lopakodási beállítás, az EMCON kikapcsolja azokat a műszereket, amelyek radarjelei bemérhetővé teszik a Raptort.

Az elektronikai berendezések legtréfásabb darabja a rádió, ami négy különböző frekvencián üzemel. Kötelékt ársunkkal bármely frekvencián érintkezhetünk, és kkilenc különböző parancsot adhatunk neki. A reptérrel és a földi irányítással viszont csak az első, az a AWACS-rendszerrel a második nyílt és a harmadik zárt, míg az utántöltő géppel a negyedik csatornán tudunk kommunikálni. Mielőtt bátran kiröppennénk az éter hullámaiba egy bohó eszmecserére, nem árt megnézni a kézikönyvben a kommunikációra vonatkozó passzusokat, mert a rádiózgatás egy kissé neuralgikus pontja a játéknak.



Érdekes: nemcsak amerikai gyártmányú gépek vannak a légtérben – legalábbis pillanatnyilag

Újonc pilóták kedvenc elektronikai berendezése természetesen a robotpilóta lesz, amivel tulajdonképpen az égvilágon minden dolgunk automatizálható a felszállástól a légi utántöltésig és a célpont meghatározásáig – sőt, még le is lövi a célpontot...

Célpontból pedig többszáz vagyon, hiszen csak csak repülőgépből majd hatvan különböző típust vonultat fel a játék. Ezek között vannak ugyebár már régi ismerősök is, de – lévén a cselekmény a jövő évezred elején játszódik – találkozunk néhány pillanatnyilag még csak tervezőasztalon létező típussal is (pl. Szuhoj 33-37). Ehhez jönnek még a felszíni célpontok (tankok, SAM-rakétasilók, épületek, stb.), hogy a vízen úszókat már ne is említsem...

A mókát egyébként fokozza a nézeti képek hihetetlen mennyisége. Az F-22 külső-, belső- és műszerfal nézeti képe természetesen magától értetődik – de a nézetek között tulajdonképpen ez csak töredék a tömérdek virtuális kamera mellett. A játék szerzői ugyanis biztosították, hogy "kamerákat" helyezzünk el minden lehetséges földi és légi objektumon, és azt több nézőpontból vizsgálhassuk, vagy akár annak szemszögéből kövessük árgus szemekkel az eseményeket.



Mondtam, hogy nem is olyan bonyolult a műszerek kijelzője

Külön műsorszám a multiplayer játék, ami egyébként már a EF2000-nek is igen erős oldala volt. Játszható soros kábelen és modemen keresztül, de természetesen érdemes benézni a DID site-jára is az Interneten (http://www.did.com), ahol mindig bóklászik néhány ál-Richthofen. A játékosok maximális száma elméletileg 16, de mivel felső határt ennek nem adtak meg, a szerveren levő játékos határozza meg a játékosok maximális számát. A játéknak természetesen nem feltétlenül muszáj a 'mindenki-mindenki-ellen'-mozgalom jegyében üzemelnie, természetesen lehet kooperatív módon is üzemelni egy-egy adott feladat végrehajtása közben.



Szemelvény Vári Zoli örökzöldjeiből: "Egy impresszív külső nézeti kép"

Egy ilyen ismertető keretei sajnálatos módon gátat szabnak olyan törekvéseknek, hogy kicsit alaposabban elmélyedjünk a játék ilyen-olyan részeinek elemzésében, a különböző fegyverrendszerek illetve támadási taktikák boncolgatásában, és hasonló nyalánkságokban – de sebaj, mert bőségesen megteszi ezt helyettem az online help, valamint a majd 200 oldalas kézikönyv, ami az 576 Kbyte jóvoltából magyar nyelven kerül a boltokba.

Nehéz helyzetben vagyok, amikor értékelnem kell a játékot – hogy az ördögben értékelhetném a majdnem tökéletest? A grafikai megvalósítás csodaszép, mégha a maximumot csak a milliomosok háztartásában fellelhető masinák tudják csak kihozni belőle. A kezelésben nagyon tetszett, hogy majdnem minden egyetlen egér gombnyomással elintézhető, nem kell százötven billentyűkombinációt fejben tartani. Kiváló ötlet volt, hogy összekombinálták a stratégiát a szimulátorral, vagyis belevették a játékba, hogy átvehetjük a parancsnokságot az AWACS felett – ez egyébként figyelemre méltó perspektívát jelent az eljövendő repülőszimulátorok előtt (kérdés, hogy ez eddig miért nem jutott másnak is az eszébe). Egyéb vonatkozásokban is elzengedezhetnék még egy-két dicshimnuszt, de azokból már szerintem éppen elég lesz ennyi – most térjünk rá a "negatívumokra", ami egyébként nem lesz egy hosszú felsorolás. Az imént azt állítottam, hogy a játék MAJDNEM tökéletes. Az a majdnem azért leledzik ott, mert a játékból kimaradt egy dolog, amit azért előzetesen beígértek hozzá: nevezetesen a mission builder, ami azért nem árt a fanatikusoknak. Ez valószínűleg üzleti szempontok miatt körülbelül egy fél év múlva jön majd néhány kiegészítéssel egyetemben Total Air War néven a EF2000 Tactcom mintájára.

F22 ADF — Kiadja: Ocean

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P100, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Az egész játék egy szép nagy pozitívum – ha nem hiszed, nézd csak meg!

95%

NEED FOR SPEED II SPECIAL EDITION

3D KÜLÖNSZÁM

Túl jó ahhoz, hogy kihagyd! – hangzott a reklámszöveg a Need for Speed 2-höz, ám úgy látszik mégis sokan kihagyták, hiszen csupán fél év kellett hozzá, és máris itt van egy állítólag még jobb, úgymond speciális változat. Egy autóversenyről van ugyebár szó: az eredeti játékot a szaksajtó világszerte tulajdonképpan alaposan lehúzta, ami elsősorban a játék sivár grafikájának, és az ötlettelen pályatervezésének volt köszönhető. Tudván, hogy az ilyen speciális változatok lényeges újításokat nem szoktak tartalmazni, túlzottan sok jót nem vártam a Special Editiontől.


Ez az 50-es évekből idecsöppent benzinfaló rajtett autó a játékban

Először is lássuk azt, ami már megvolt! A lényegesebb paraméterek: 7 pálya a Föld különböző pontjain elhelyezve (köztük jeges, sivatagos vagy városi pályák), ezeken a világ nyolc leggyorsabb autójával versenyezhettünk. Tehettük mindezt akár a gépi versenyzők, akár – osztott képernyő segítségével – egy emberi játékos ellen, továbbá az általános elvárásoknak megfelelően természetesen biztosítva volt a hálózati játék is nyolc résztvevő számára. A Special Edition természetesen mindezeket tartalmazza, és ezeket egészíti ki néhány újdonság. Elsősorban van négy új csodaautó: egy Ferrari 355F1, egy Italdesign Nazca C2, egy Ford Mustang Mach III, és végül egy Ford Indigo. (A Fordok közül ráadásul mindkettő cabriolet.) Az új járgányokhoz új pálya is dukál, ebből azonban csak egy van. A Last Resort nevű pálya valahol Dél-Amerikában kanyarog: kezdetben a tengerpart mentén indul neki a mezőny, aztán esőerdőkbe kanyarodunk be, majd barlangokon, egy függőhídon és azték templomokon vezet át az út. Mint az a pálya ismertetéséből is látható, sajnos ez is egy olyan helyszín, mint a többi: ahelyett, hogy a tervezők valami normális, életszerű útvonalat alakítottak volna ki, mindent egybeömlesztettek, amit csak Dél-Amerikában fel lehet lelni. Bár, lehet, hogy akadnak, akiknek ez tetszik, számomra még mindig a NFS első része a nyerő, ahol teljesen hétköznapi utakon, hétköznapi körülmények között – azaz a zsaruk zaklatásától sem mentesen – folyt a verseny. Közúti forgalom ugyan ezúttal is bekapcsolható (már amennyiben csak egy vagy nulla ellenfelet állítunk be), de a civil autók többnyire nem nagyon illenek oda a pályákra. A pályákat tekintve egyébként újdonság az is, hogy most már van visszafordított és tükrözött mód is, s ezáltal a pályák száma tulajdonképpen megtöbbszöröződött.


Autóverseny a dzsungelben?

Ennek az új változatnak a megvásárlásával elsősorban azok nyernek, akik rendelkeznek egy 3D kártyával. A program maximálisan támogatja a hardvert, a látványt tekintve majdnem ég és föld a különbség. Ez pedig nem csak abban nyilvánul meg, hogy a képfrissítés roppant gyors lesz, a pixelek pedig eltűnnek, hanem a pályákat egy csomó plusz látványeffekt is ékesíteni fogja. Minden egyes tárgy realisztikus árnyékot fog vetni, a kocsik klasszul csillognak, az ablaküvegeken megtörik a fény, az esőerdőben pedig stílszerűen szakadni fog az eső. Az esőcseppek pontosan a képzeletbeli "kameránk" lencséjébe hullanak, pár másodpercre minden egyes csepp kisebb maszatot okoz. Ezzel a sok apró-sággal megtűzdelve még a régebbi pályák is egész pofásak lesznek, ennek köszönhetően jobban átélhetőkké válnak – ezért állítom, hogy egy ilyen kártya segítségével zongorázni lehet a különbséget.





Na jó, valljuk be, hogy a kulisszák így már egész pofásan festenek



Nem értem, hogy miért van az, hogy ha bárki egy autóversennyel elkezd játszani, akkor neki mindenképpen a forgalommal szemben kell közlekednie...

Bár a Need for Speed 2 továbbra sem tartozik a kedvenceim közé, egy biztos: a Special Editionnel a korábbi változat legdurvább hibáit szépen lecsiszolták (még mintha jobban is lehetne irányítani), s ezzel versenyprogramok "futamában" sikerült felküzdenie magát az erős középmezőnybe.

V.Z.

need for speed II se	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

P90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD, WIN95

✓ Feljavított grafika (3D esetén)
✗ Unalmas pályák

79%

ELIT DARAB

Az öreg számítógépes rókáknak aligha mondok újat azzal, hogy az Elite annak idején műfajt teremtett. Ez az "annak idején" persze még a rendszerváltás daliás korát jelenti, mikor a lelkes fiatalok a Számalk székházban [illegible]porták sárba a szerzői jogokat és a C-64-es lemezmeghajtó (meg maga a C-64) kultikus értékű ritkaságnak számított. Azóta már sok víz lefolyt a Dunán, de az űrbéli szimulátor/kereskedő játékok népszerűsége a mai napig töretlen. Hol Mark Hamill borostás képe vigyorgott az űrharcra szomjúzó játékos képébe, hol Darth Vader szörcsögött vidáman – legutóbb az Oceant szállta meg az ihlet, hogy egy efféle programmal lepje meg a nagyérdeműt. Az I-War megjelenését igen vakmerően a karácsonyi nyüzsire időzítették a bölcs marketing-managerek, ami azt jelezte, hogy igen magabiztosak a fiúk. Elvégre olyan programokkal versenyezni, mint a Panzer General '97, Monkey Island 3 vagy épp a Worms 2 – nos, nem csekélység. Az igazat megvallva, a külföldi lapok hozsannái ellenére kissé szkeptikusan viszonyultam a dologhoz, elvégre az Ocean nem épp színvonalas szimulátor-programjairól híres. Az meg külön girmóság volt a részükről, hogy a screenshotok mellé csak az utolsó utáni pillanatban tudták magát a játékot elküldeni (halál a PR-managerekre!), úgyhogy nem is tudtam igazán elmélyedni a játékban. De az a viszonylag kevés idő is, melyet az I-Warral eddig eljátszogattam pont elég volt ahhoz, hogy rájöjjek: ennél jobb és eredetibb űrhajó-szimulátorral az Elite első része óta nem találkoztam! A készítők nem kevesebb, mint három éven át dolgoztak a programon, s ez maximálisan meg is látszik rajta.

Azt mondjuk nem állítom, hogy mindenki önkívületbe esve fog sikongatni az I-Wartól. Elsősorban azért nem, mert a játék a maga módján egy igen nehezen emészthető darab. A kezelése rendkívül összetett és reális, a készítők ugyanis szentségtörő módon a valós fizikai törvényeket is figyelembe vették. Épp ezért nem kevés idő és gyakorlás kell ahhoz, hogy valaki igazán profi módon tudja a hajót kezelni. Ez viszont egyúttal azt is jelenti, hogy a program nagyon hosszú ideig leköti a legfanatikusabb játékost is – ami szintén nem egy utolsó dolog.



Na most akkor vagy túl gyorsan haladok, vagy pedig a világűrben is néha esik az eső

A TÖRTÉNET (MERTHOGY AZ IS VAN...)

A háttértörténet a szokásos science-fiction sémára épül: 23. század, erős központi hatalom (ezt most épp Egyesült Nemzetközösségnek hívják), lázadozó kolóniák (ők az Indie-k) és marcona haditengerészek. Erre kár is lenne több szót vesztegetni. VISZONT NINCSENEK SE GONOSZ IDEGENEK, SE GONOSZ ELNYOMÓ BIRODALOM!!! Meg úgy általában nincsenek jók és rosszak, a szembenálló erők indítékai emberiek és logikusak. Az angolszász kultúrszférában az ilyesmi a sors ritka és csodálatos ajándéka. Mi több, a cselekmény szálát magunk szőhetjük, tetteink helyenként az egész emberiség sorsát meghatározhatják. Hogy kőkemény irtóhadjáratba kezdünk a szeparatista férgek ellen, vagy liberálisabb elvek alapján próbálunk békét teremteni – csak rajtunk áll. Ha még nem említettem volna, a Haditengerészet egy fiatal tisztjeként kell fényes karriert befutni és túlélni Nemzetközösség vs. Szakadárok mérkőzés egyre keményebb menetelt. A már emlegetett fényes karrierhez különféle küldetéseket kell sikerrel végrehajtani (ravasz...), melyeket a gép igen szigorúan pontoz. Itt mondjuk kicsit visszaköszönnek az Operation Wolfos hagyományok, mivel a pontozás szó szerint értendő, ami azért nem a lehető leghangulatosabb és legstílusosabb értékelési forma egy kalandelemekkel átszőtt szimulátor esetén. Az viszont nagyon tetszik, hogy válogathatunk a folyamatosan változó küldetések között. Természetesen az egyes küldetések közti átvezető képsorok az I-Warból sem hiányozhatnak, ami a program csekély 3 CD-s terjedelmét figyelembe véve nem igazán meglepő.



Ez pedig csakis és kizárólag egy vagon űrhajó lehet

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

A kezelés az a téma, melybe túl részletesen most nem mennék bele. Ott az igen terjedelmes magyar nyelvű kézikönyv, abban lehet mindenféle billentyűzetkiosztásról és egyéb nyalánkságokról olvasni. Meg aztán az I-War irányítása tényleg nem egy félhasábos téma: Dreadnought osztályú kis hajócskánk nem egy könnyen kezelhető jószág. A gondok ott kezdődnek, hogy mind a négy tisztet, névszerint a kapitányt, a pilótát, a mérnököt és a [illegible] nekünk kell irányítani. Ez persze nem jelenti az, hogy nincs módunk az autopilótát bekapcsolni vagy a szerelők maguktól nem ügyködnek – csak épp a vezetésünkkel jóval olajozottabban mennek a dolgok. Mindegyik tisztnek megvan a saját posztja a parancsnoki hídon, ahova bármikor átkapcsolhatunk.

A kapitány posztja afféle pihenősarok, itt leginkább a fedélzeti számítógép archívumában turkálhatunk. De innen vehetjük át egy elmés kis szerkezet segítségével egy másik hajó (vagy rakéta) fölött az uralmat. Ez a határozottan kellemes lehetőség sajna csak ritkán áll rendelkezésünkre, mivel a roppant taktikus szakadárok (illetve a még taktikusabb kereskedők) mindenféle biztonsági rendszerrel védik le hajóik számítógépét.



A pilóta posztjáról irányíthatjuk a hajót, tüzelhetünk a fontosabb fegyverekkel – tehát időnk java részét itt fogjuk tölteni. Mint azt már pedzegettem, a hajó irányítása embert próbáló feladat, így alapesetben a fedélzeti számítógép segíti a manőverezést. A gond csak az, hogy bizonyos nyaktörő mutatványokat csak 100%-ig manuális irányítással lehet végrehajtani, tehát idővel el kell sajátítani azt a lényegesen nehezebb módszert is.

A mérnök bölcs útmutatásai alapján tényked-


Az a távolabbi bigyó enyhe Star Wars-feelinget sugall

nek a szerelők, akik hihetetlen módon parázs légiharcok során szerzett sérüléseket javítgatják. A játék egyébként rendkívül intelligensen kezeli a sérüléseket, figyelembe veszi az egyes fedélzeti rendszerek kapcsolatát is. Például okáért a részecske-gyorsító gyűrű sérülése nem csak a hajtómű, hanem az ágyúk teljesítményét is csökkenti.

A tüzér posztjáról az ellenséges hajókat lődözhetjük a különféle rakétákkal, ágyúkkal és egyéb ketyerékkel. Ezt mondjuk a pilóta vackából is megtehetjük, itt viszont egy, a célpontot folyamatosan követő célzórendszer is segíti dolgunkat. Apropó, célzórendszer! A fedélzeti számítógép a célzásba is besegít, ami nagyobb találati pontosságot, de kisebb tűzsebességet eredményez (az igazi veteránok természetesen ezt is kikapcsolhatják).

AZ [illegible] "[illegible]" SAJÁTOSSÁGAI

A [illegible] hajóosztály [illegible] a [illegible] [illegible]. [illegible] ki minden javát, a [illegible]

kezdve egészen az elhárító pajzsokig. Ez utóbbi dolog elég érdekesen működik: mindig, csakis és kizárólag egy ellenféltől védi hajónkat (viszont elég sokat kibír). A Dreadnought alsó és felső részét külön pajzs védi, hátulról viszont teljesen védtelenek vagyunk. A pajzsok egyébként automatikusan befogják a legveszélyesebb ellenfelet, így ezzel nem kell külön bíbelődnünk.

Ami a hajtóművet illeti, ebből rögtön három is akad. Az első a hagyományos, fúvókákkal működő hajtómű. Légiharcnál ezt érdemes használni, mivel egészen finom manőverekre is képes. Például okáért: ha csak a baloldali fúvókát használjuk, a hajó elfordul jobbra, de egy kapcsolóval olyanra szögre is átállíthatjuk a fúvókát, hogy fordulás helyett oldalirányú siklás legyen a művelet eredménye. Tán mondanom se kell, hogy a fúvókák igazán profi használatát eltanulni elég macerás dolog, viszont segítségükkel számtalan olyan mozdulatsort is megtehetünk, amiről az eddigi űrhajószimulátorokban legfeljebb álmodozhattunk. Az LDS meghajtással akár 1/3 fénysebességet is elérhetünk, ez főleg a rugalmas elszakadó-hadműveleteknél hasznos. Ekkora sebesség mellett sok mindent lehet, csak harcolni nem, úgyhogy a gaz ellent beérve nem árt visszakapcsolni a hagyományos hajtóműre. Egyébként van egy LDSI névre hallgató rakéta, ami roppant vicces dolgot tud: rövid időre lehetetlenné teszi az LDS hajtómű használatát. Ez mondjuk a sérült és épp menekülni igyekvő hajók megtréfálására kiválóan alkalmas...

A hiperhajtómű a naprendszerek közti utazásokra alkalmas, mivel efféle utaknak elég reménytelen dolog LDS meghajtással nekivágni. "Hiperűrugrani" csakis a [illegible] kívül keringő űrkapuk között [illegible], ami [illegible] [illegible] [illegible]


Én erre azért nem bíznám az életemet

hajtómű – tehát gyors menekülésekre nemigen használható.

ZÁRSZÓ

Az eddig leírtak alapján alig hiszem, hogy bárki is átérezné a játék nagyszerűségét. Ezért is hálátlan feladat egy I-War bonyolultságú anyagról ismertetőt


De jó: azt üzenték, hogy ha követem az instrukciókat, akkor nem lesznek hullák – na és ha én akarok?!

– az efféle játékokról vagy tíz sort, vagy tíz oldalt érdemes írni. A mellékelt képek láttán viszont mindenki számára világos lehet, hogy miért nevezem nyugodt szívvel az I-Wart minden idők leggyönyörűbb űrhajós játékának. Már az átvezető animációk is szemkápráztatóak, de maga a szimulátor rész az, ami engem (és minden ismerősömet) lenyűgözött. A grafikusok olyan színskálát használtak, hogy olybá tűnik, mintha hi-colorban futna a játék. Ez mondjuk még odébb van, de az I-War remek példa arra, hogy 256 színnel is csodákat lehet művelni.

A játék kidolgozottságát és [illegible] (már amennyire reális lehet egy űrhajós [illegible]...) már méltattam, [illegible]

kár is lenne tovább ragozni. Elvégre ez olyan dolog, mint a... khm, szóval mint sok minden más az életben, azaz szóban


A Tarantula pont oly ronda, mint az a helyes kis rovar, amiről a nevét kapta

nehezen körülírható. Ki kell próbálni, és kész. Hopp, még mielőtt valaki a vesémre illesztene 100 kilopond nyomással egy baseball-ütőt, búcsúzóul megemlíteném a 90 oldal körüli, magyar nyelvű kézikönyvet.

T.J.

I-war | Kiadja: Ocean

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, hangkártya

✓ Grafikailag ott van a spiccen • a végtelenségig lehet játszani
✗ Kicsit bonyolult egy érző léleknek • automatán nem a legjobb

93%

Az emberiség fantáziáját mindig is izgatta naprendszerünk legnagyobb bolygója, a Jupiter. Vajon mi rejtezhet a gázóriás végtelen, számunkra elképzelhetetlen hevességű viharok által szaggatott felhőrétege alatt? A válasz mindmáig váratott magára. 1997 decemberét írjuk. A NASA Galileo nevű űrszondája több éves útját bevégezve belép a hatalmas bolygó atmoszférájába. A földön tudósok ezrei lesik a képernyőket, melyeken a szonda közvetíti a régen áhított adatokat. Azonban nem csak ők az egyetlenek, akik figyelemmel kísérik a Galileo minden mozdulatát... A Jupiteren kialakult intelligens létforma tudósai is megbűvölve figyelik a szerkezetet, amely lassan bolygójuk légterébe ereszkedik. Eddig is érkeztek az aszteroidaövezetből meteorok a bolygóra, de ilyen anyagból levővel még sohasem találkoztak. Egy számukra teljességgel idegen faj adja most tanújelét létezésének. Nem telik bele sok idő, s egy új, pusztító erejű vírus kezdi szedni áldozatait a landolás környékén, a déli szektorban. 36 órával ezelőtt ütötte fel fejét a viharosan terjedő betegség, mely kezdetben csak az objektumon vizsgálódó tudósokat fertőzte meg, 16 órával később már a bolygó populációjának 85%-át. Sürgősen összeül a jupiter-béliek, vagy ahogy ők nevezik magukat, a jovianok vezető testülete, az Öregek Tanácsa, élükön vezetőjükkel, a Legfelsőbb Teremtménnyel. A Jovian Biztonsági Testület egyértelmű hadüzenetnek tekinti az esetet. Az adatok elemzése és az idegen test röppályájának analízise után a hihetetlenül agresszív idegenek otthonának az oxigénen alapuló légkörű, a Naphoz túlságosan közel lévő, s épp ezért általuk eddig lakhatatlannak tartott harmadik bolygó bizonyult. A Tanács egyhan-

Ideges idegenek idegtépő idétlenkedései a bázisomnál. Csak nem idegre akarnak tenni?

CONQ
EAR
FÖLDÖ

Az EIDOS kiadhatta volna előbb is a programot, mert hogy remélnek ebből profitot? No mindegy, lehet, hogy az utolsó számunkat olvassátok - de azért elemezzük csak ki a programot, ha más nem, akkor legalább a hamarosan megérkező jovianok okulnak majd belőle. A Conquest Earth első ránézésre egy újabb Command&Conquer-klónnak ígérkezik. Azonban ha jobban belemélyülünk a programba, kiderül, hogy nem egészen erről van szó: a játék bizonyos szempontokból többet, más aspektusból vizsgálva viszont kevesebbet nyújt. Szerepünk természetesen a két bolygó megvédésére/kolonizálására és az ellenséges faj elpusztítására korlátozódik.

Az indulásnál több lehetőségünk van: indíthatunk New missiont, illetve New Campaignt. Az első esetben lineárisan egymás után következő küldetéseket kell teljesítenünk, adott céllal, illetve kezdéskor meghatározott számú egységgel. Kb. ez az eddigi C&C- klónok hadjárat módjának a megfelelője. Campaign választása esetén egy jóval inkább stratégiaorientált módba kerülünk. Itt a bolygó felszínén a különböző hadszintereken nekünk kell megszervezni a védekezést, illetve a támadást, méghozzá azokkal az egységekkel, melyeket kifejlesztettünk, legyártottunk és elhelyeztünk a kritikus pontokon. Ez már jóval több gondolkodást, illetve hadvezéri vénát igényel. Minderről azonban egy kicsit később bővebben is szólok, most térjunk át az irányításra, méghozzá az egyszerűbb Mission módban (ha valami a Campaign módban másképp működik, azt külön jelezni fogom).

Aki hozzá van szokva a C&C irányításához, az az első egy-két órában igen sűrűn veszi majd szájára a készítők felmenőit, ugyanis itt egy kicsit meg vannak kavarva a dolgok. Kizárólag a JOBB egérgombbal választhatjuk ki az egységeket, akár egyesével, akár csapatostul (a kerethúzással). A kijelölt csapatokat is ezzel a gombbal irányíthatjuk a cél felé. A bal egérgomb megnyomása a tüzelésre szolgál, de ez sem akárhogy: bárhol is járnak az egységek, ha a bal gombot megnyomjuk, akkor megállnak (!), és arra a pontra tüzelnek, ahová clickeltünk (még akkor is, ha ez kívül esik a hatótávolságukon (!) – semmi hatótávon belülre lépés, csak lőnek, mint az ágyú). Az építési, védekezési, támadási menü, csak úgy hozható elő, ha NYOMVA TARTJUK a space billentyűt – hogy ezt miért kellett [illegible] azt nem tudom, mert a szóban[illegible] általán nem foglal el nagy részt a [illegible]ből. Az építkezés teljesen egyértelmű, általában missziónként egy-egy új egységgel gyarapodik a kínálat. Campaign esetén azokat az egységeket használhatjuk, amiket már kifejlesztettünk.

Gondolom a legtöbben az emberekkel kezdenek (bár nemes dolog az is, ha az ember a párját ritkítja...) – ezt ajánlom is, mivel itt még felismerhetőek a menük, illetve a gombok. Az idegenekkel játszva érdekes érzés kerít minket hatalmába: úgy járunk, mint a 80-as évekbeli átlagmagyar az osztrák Shopping City Süd-ben – szüntelenül kavarog a

A joviális jovianoknál a kezelőfelület szintén egyértelmű...

Az idegenek generátora egy UTE-drukker tövisrózsára emlékeztet, de a környékén mászkáló csapatainál sem sokkal (tövis)rózsásabb a helyzet

UEST
RTH



színes kavalkádban, és az a kérdés tolul az ajkára, hogy hol vagyok tulajdonképpen, és mit is kell itt csinálni? Jópofa, hogy teljesen máshogy néz ki a képernyő, de az, hogy a karakterkészletet is a jovianokra optimalizálták, az enyhe túlzás volt. Kb. fél órán át küzdöttem, amíg megtaláltam a save game opciót. Ezúton is sok szerencsét kívánok mindenkinek az irányításhoz.

Ami az egységeket illeti: az emberekkel játszva jóval több fajta létezik, mint az idegenek oldaláról. Mindez azonban még így sem éri el mondjuk a Dark Reign egységeinek számát. Külön-külön nem fogom őket elemezni, mert az egy kicsit hosszadalmas lenne – elég legyen annyi, hogy a szokásos gyalogos és gépesített egységek állnak a rendelkezésünkre. Szárazföldi és légi egységek egyaránt megtalálhatóak, a víziek hiányoznak. Van cserébe viszont egy újfajta lehetőség: a Föld körül kering, szőrös és nagy fogai vannak, mi az? Természetesen a műhold. Három fajtát lőhetünk fel belőle: meteorológiai (csak campaignben használható, jelentősége csupán arra korlátozódik, hogy jelzi nekünk az idegenek által előszeretettel használt kén lelőhelyeit); geológiai (3D terepletapogatóval rendelkezik, megmutatja az idegenek épületeit és a föld alatti kénforrásokat); a harmadik pedig egy harci típusú lesz, ami a sztratoszférában kering fölöttünk, és 24 óránként egyszer használható. Amikor a csatatér fölé érkezik, átvehetjük a direkt irányítását, és lézere hatását látva a jovianoknak általában elmegy a kedve a harcolhatnéktól.

Egy kis kitérő: mire való a kén? A jovianok kedvenc trükkje, hogy egy kénfelhőt bocsátanak a harcmező fölé, mely alatt ők tökéletesen, mi pedig sehogyan sem tájékozódunk. A felhő eloszlatása egy különleges, aknavető-szerű fegyverrel történik (a sárga színű gyalogosok használják). Campaign-módban tovább bonyolódik a dolog: a földi életformák egyikének sem igazán kedvező, ha tömény kénfelhőben kell lélegeznie – az emberek (jelen esetben az adófizető polgárok) számának drasztikus csökkenésével jár egy kénfelhő huzamosabb megléte, így ne számítsunk sok creditre, anélkül meg akár fel is köthetjük magunkat.

A jovianok egységeinek száma jóval kevesebb. Nagyon jó, és fontos viszont, hogy teljesen másfajta harcmodort kell használnunk, mint az embereknél. Gázalapú létformájukból adódóan a jovianok kiváló alakváltók, és ezt mi is bőven kamatoztathatjuk. Szabadon alakulnak át a gyalogos egységek bármilyen járművé, igaz, ehhez már népesebb csapat kell. Ha velük vagyunk, előszeretettel használjuk a kénfelhőt is. Örülök neki, hogy nem ugyanazok az egységek szerepelnek mindkét oldalon, más köntösbe ültetve.

Taktika: mindkét oldalon van háromfajta támadási módszer: 1. *Rampage*: csak easy fokozatban használható. A kijelölt egységek azonnal betámadják a legközelebbi ellenfelet, majd ha végeztek vele a következőt, és így tovább. 2. *Seek & Destroy*: hasonlít az előzőhöz, különbség, hogy nekünk kell kijelölni a célpontot, majd az egységek a védekezéssel sem törődve elkezdik a mészárlást. 3. *Hunt*: a legésszerűbb támadási módszernek tartom, szintén hasonlít az előzőre (itt is ki kell jelölni a célt), de ha közben megtámadnak, a csapatok a védekezésre is figyelnek. A védekezés különbözik a két oldalon: az embereknél egy a támadáshoz hasonló hármas használható, az idegeneknél az átváltozás tűnik megfelelőnek, majd a későbbiekben használhatunk más taktikákat is, de ez legyen meglepetés! Mindkét oldalon megtalálható a waypoints lehetőség, ez mindenki számára ismerős kell hogy legyen, aki figyelemmel kíséri és kedveli a real-time stratégiákat.

A Campaign mode egy jóval összetettebb feladat: tulajdonképpen arról van szó, hogy most már globális, bolygónyi méretű területet kell figyelnünk – és csoportosítgatni az egységeket, kutatni, nem utolsósorban pedig megszervezni a védekezést és a támadást. Helyszűke miatt nem térhetek ki minden képernyő és ikon ismertetésére (természetesen gyökeresen különbözik a földiek és a jovianok kezelése), csak azt a jótanácsot adnám, hogy akkor kezdjünk bele, ha már a mission mode-ot végigjátszottuk. Az események itt is valós időben folynak, szóval az időgyorsítást nagyon óvatosan alkalmazzuk, mert igen könnyen előfordulhat, hogy amíg egy kutatás illetve gyártás befejezésére várunk, a végén kiderül, hogy már nincs hol és miért végezni a dolgunkat. Ez a része a játéknak jóval túlmutat az eddigi real-time stratégiákon, bár az eddigi tapasztalataim azt kell, hogy mondassák velem, hogy ez még nem tökéletes.

Értékelés: A grafika gyönyörű, 65k színben pompázik, ezzel legjobb tudomásom szerint az első a sorban. Külön indíthatunk 16, illetve 32 mega RAM-ra optimalizált változatot, a különbség, hogy a 32 megásban a terep nagyszerűen néz ki, sokkal élethűbb és szebb, mint a kisebb verzióban. Az épületek és az egységek is remekbe szabottak, bár az animáció a Total Annihilationét nem éri el. Külön szót érdemelnek viszont a robbanások. Ezt valami fantasztikusan szépen megoldották, akciójátékban is ritkán láttam ilyet. A zene CD audio, így a minőséggel nem lesz probléma, más kérdés, hogy a mostanában divó techno irányzatot igyekszik meglovagolni, így hát nálam a tízből nulla pontot ér el – de lehet, hogy valakinek ez fog a legjobban tetszeni. A hangok átlagosak, ellenben a videojelenetek nagyon szépre és látványosra sikerültek (főleg az intro). A gépigény viszont magas, annak ellenére, hogy a játék DOS-ból is játszható. A minimum konfiguráción nem tudom elképzelni, hogy megfelelő sebességgel futna. Egy gyors CD-rom viszont nagyon kell neki (legalább egy 8X-ra gondolok). A program egyetlen hibája, hogy az irányítás elég pocsékra sikeredett, vagy legalábbis borzasztó nehéz az eddigiek után megszokni. Az idegenek irányításához pedig született joviannak kell lenni, hogy sikeresen és gyorsan megtanuljuk kezelni azt a rengeteg kriksz-krakszot.

K.Z.



A nagy stratéga előrelátóan fallal biztosítja a fontosabb épületeihez vezető utat



A 65k színmélység és a robbanások a játék grafikai ékességei

conquest earth

Kiadja: Eidos

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P 90, 16MB RAM, SVGA, 4xCD

✓ Rendkívül látványos • a stratégia részben különbözik a két oldal
✗ nehéz irányítás • az idegenekkel játszva áttekinthetetlen

85%

FEKETÉBE

Az 1947-es roswelli eset óta már mindenki jól tudja: űrlények valóban léteznek. Azt azonban már talán kevesebben tudják – leszámítva persze azokat, akik már látták a Men in Black című filmet – hogy ezek a lények is itt élnek közöttünk. Lévén, hogy nem ismerjük fel őket, nem is tudunk róluk, pedig az utcán naponta elmegyünk mellettük. Egyesek menekültként tartózkodnak a Földön, mások meg egyszerűen csak azért, mert szeretnek itt lenni. Hogy ezek a lények zavartalanul élhessék hétköznapjaikat, s megőrizhessék "inkognitójukat", erre a célra létrehoztak egy titkos szervezetet. A Sötét Zsaruk az intergalaktikus békét és biztonságot szavatolják: ők azok a fekete napszemüveges, fekete öltönyös fickók, akik hivatalosan soha nem is léteztek.


A zsaruk hétköznapjaihoz nemcsak az ufók hajkurászása, hanem a szimpla bűnözők lepuffantása is hozzátartozik

Nem hiszem, hogy akad olyan ember aki nem ismerné ezt a történetet (hacsak Tommy Lee Jones bele nem villantott a szemébe), ugyanis a mozifilm nyomán egész Men in Black-divatőrület uralkodott el először Amerikában, aztán az egész világon. Én nem igazán tudom, hogy a közönség mit eszik annyira ezen a suvickos képű Will Smith-szen, mindenesetre tény, hogy a film sikere nem kis mértékben az ő főszereplésének volt köszönhető (nekem a másik sztár, Tommy Lee Jones játéka jobban tetszett). Szerencsére a film alapján készült játékban mindenki megtalálja az ízlésének megfelelő figurát, ugyanis mindkettőjükkel lehetünk, sőt még Linda Fiorentinoval is, aki ugyebár csak a film végére vált a testület oszlopos tagjává.

A játék az Alone in the Dark, illetve a Resident Evil sémájára épült, azaz minden egyes szereplő frankó 3D figuraként jelenik meg a pre-renderelt helyszíneken, s a cselekményt rögzített (vagy ha úgy tetszik: filmszerű) kameranézetekből irányíthatjuk. A poligonos figurákat az eredeti színészekről mintázták, így teljesen jól fel lehet ismerni őket, s aki már látta a filmet, az a fegyverek típusával és azok hatásfokával is tisztában lehet. Itt van minden, amire szükségünk lehet – beleértve a kis trükkös villantót is, mellyel bármely emberi lényt megszabadíthatjuk nyomasztó emlékeitől. A játék fejlesztői minden információt megkaptak a film készítőitől, ezért még olyan fegyverek is feltűnnek, amelyek a filmből már kimaradtak.


Végre egy helyszín, ahol világos van!

HASONLÓ, DE TELJESEN MÁS

A játék ugyanúgy indul, mint a film. Kezdetben még nem választhatunk karaktert, hanem James Edwardsot, a Will Smith alakította New York-i zsarut kapjuk. Egy külvárosi ház koromsötét folyosóján találjuk magunkat. Hősünk még nem is sejti, hogy épp egy földönkívülit vett üldözőbe. Miután benyitunk balra az egyik lakásba, néhány közönséges bűnözőt kell összevernünk/lelőnünk, valamint egy bombát kell hatástalanítanunk (amikor sípol, akkor szabad a drótot leoldozni). Egy alak – pontosabban csak egy árnyalak – mindig egy lépéssel előttünk jár, s a tűzlépcsőn keresztül kereket old. Ilyen könnyen azonban nem rázhat le minket: ugorjunk le a szemetes konténerbe, rúgjuk ki az oldalát, s üldözzük tovább. Az eközben utunkat álló banditákat lőjük le, a kerítést rúgjuk be, majd a ládákon keresztül ugráljunk fel a háztetőkre. Fontos: a hullákat mindig kutassuk át, ugyanis gyakran lőszert vagy elsősegély csomagokat találhatunk náluk. A lőszerrel pedig spóroljunk, tartogassuk a keményebb alakokra. A háztetőkön újabb gengszterek várnak ránk: igyekezzünk kihasználni, hogy nincsenek egymásra tekintettel: úgy helyezkedjünk, hogy a távolabbi gazfickó lövése a társa életét oltsa ki. Ha végeztünk velük, jobbra, felül átugorhatunk a következő házra. Újabb két pasas elintézése után a harmadik háztetőn végre sarokba szoríthatjuk a "barátunkat", aki a többiektől eltérően immunis a golyókra! Csak ökölcsapásokat és rúgásokat használva tudjuk elintézni. A hullánál egy különös szobrocskát találhatunk, ám amint magunkhoz vesszük, egyszer csak megjelenik egy napszemüveges pasas és vajon mit csinál? Természetesen villant!


Ha nem megy a kulccsal, akkor talán megy majd cipőtalppal

Jön az átvezető animáció: láthatjuk, hogy hősünk önszántából távozott a hétköznapi emberek világából, a személyazonosságát törölték, s ezután már csak "J" ügynökként fogják szólítani. Nos, eddig tart a hasonlóság a film és a játék között – legalábbis ami a sztorit illeti. Ezután embereink teljesen más ügyekben fognak nyomozni, mint a vásznon, és a kezdetektől fogva választható lesz az ex-boncnoknő is. Csak a főhadiszállás épülete változatlan, mivel hőseink ugyanúgy onnan fogják a küldetéseiket megkezdeni, illetve oda térnek majd vissza. A játékban felbukkanó idegenek legtöbbje is szerepelt már a filmben, lesznek például nagy fejű "roswelloidok" és persze találkozhatunk csótányokkal is.

A főhadiszállás nem csak átvezető helyszínként funkcionál: remek szórakozás a Shooting Gallery, a filmben is látott gyakorlótér. Ezen majdnem olyan fifikásan mint Will Smith-nek, nekünk is ki kell szűrnünk, hogy melyik céltábla a gonosz és melyik a civil, s persze csak a rosszfiúkat (lányokat?) szabad eltalálni. A gép számolja, hogy melyik kategóriából mennyit puffantottunk le, s ha sikeresek vagyunk, átléphetünk a következő szintre – vagyis a lőtér egy teljes értékű aljáték. Majd' elfelejtettem: a lőtér bejáratánál bármilyen típusú fegyvert vételezhetünk. (Kár, hogy nem vihetjük magunkkal őket a küldetésekre.) A történet összesen három misszióból áll. Az ügynökség elsőként egy sarkkutató bázisra küld ki minket, ami azért vált gyanússá, mert már hosszabb ideje nem jött onnan egyetlen rádióüzenet



sem. A második küldetés egy Amazonas menti kis faluban játszódik, ahol a helybéliek szintén különös dolgokat tapasztalnak: természetfeletti lények embereket esznek a közeli bányákban. Végül harmadjára a világ egyik leggazdagabb emberének, Skip Frales-nek a szigetére látogatunk, aki computerek fejlesztésével foglalkozik – ám mint később kiderül, nem teljesen egyedül munkálkodik.

NÉHÁNY MEGSZÍVLELENDŐ TANÁCS

Kalandjaink során többnyire csak az akció részek okozhatnak gondot, a fellelhető tárgyak használata elég értelemszerű. Nekem inkább a kissé nehézkes irányítás okozott gondot, például a legtovább azon voltam megakadva, hogy nem vettem észre, hogy a kutatóbázis számítógépes rendszerén külön rá kell kattintani a belépési kód beírására, noha teljesen úgy tűnt, hogy csak a bejelentkezés gombja aktív. Hogy lássátok, mire számíthattok, mindjárt átnézzük nagyjából az első küldetést. Először azonban jöjjön az irányítás!

A különböző tárgyakat felvenni/használni a Space-szel, letenni pedig a Del-lel lehet. A tárgylistánkat a CapsLock-kal tekinthetjük meg. A fegyverek és a tárgyak közül közvetlenül is szelektálhatunk, ehhez a Home/End és a PageUp/PageDown gombokat kell lenyomnunk. Futni a Shifttel, ugrani a Ctrl-lal tudunk. Külön említésre méltó a Ctrl+Alt+valamelyik irány kombináció, ezzel ugyanis – akár egy bokszoló – körbeugrálhatjuk az ellenfelünket. (Kézitusánál egy

ÖLTÖZÖM!



keményebb ellentél ellen ez szinte nélkülözhetetlen.) Ha állást akarunk tölteni/menteni, de nem akarjuk ehhez az Esc-pel behívni a főmenüt, az F9 és F10 gombokat használhatjuk.

Az első küldetés leginkább a Thing című filmre emlékezteti az embert: dermesztő hidegben hófödte tájra érkezünk, a kutatóbázison teljes kihaltság fogad minket. Az itt-ott fellelhető apró feljegyzésekből hamar kikövetkeztethetjük, mi is történt: valami vírus támadta meg az alkalmazottakat, amitől teljesen becsavarodtak. Később ugyan összefutunk néhány "túlélővel" azok viszont se szó, se beszéd nekünk támadnak. Akkor tehát következzenek a tippek: elsőként csak a kutyaürülékkel ékesített "ólba" juthatunk be, ott egy kódkártya hever. A közeli barakk mellékhelységében egy shotgunt találunk.


Kodlik Julia kívül én is nagy komálója vagyok a blökiknek


Idegen a cowboyok között (ha már úgyis a filmeknél tartunk) – vagy fordítva?

Ugyanott az egyik szobában egy csákány fekszik a földön, ezzel levághatunk egy darabot a hűtőkamrában csüngő húsról. A kamrához egy padlóról nyíló csapóajtó vezet, lemászva mindaddig nem látunk sokat, amíg fel nem kapcsoljuk a villanyt. A kamrától nem messze egy generátort találunk, amit az ajtaja melletti kapcsolóval indítsunk el. A levágott húst a rádiós szobában fekvő eb tányérjába rakjuk, vészjelzést pedig a rádió melletti morse géppel adjunk. A kórházi részleg nem nyílik, rúgjuk tehát be az ajtót. Bent a dokitól elvehetünk némi vakcinát, ezzel oltsuk be magunkat, a sarokból pedig egy kémcső vért vihetünk el. A generátor beindítása és beoltásunk után térjünk vissza a portához, s ott a hátsó helységben vegyünk ki a computer alól a jelzőfényt. Lépjünk be a computeres rendszerbe; kódszónak a főnök kedvenc kutyusának a nevét használjuk. (A szoba egyik fényképéről olvasható le.) Ezután visszakapcsolhatjuk a biztonság rendszert, mire a portánál lévő monitoron egy titkos utat fedezhetünk fel a generátornál. Az út egy befagyott tóhoz vezet, de a jég alá beszakadva valami különös világba érkezünk – tele furcsa (és ellenséges szándékú) lényekkel. Miután a piros kulcs megszerzése után beindul az idegenek önmegsemmisítője, igyekeznünk kell! A piros kulccsal nyíló járatból el kell vinnünk a tartályt és a szomszédos ajtót nyitó kék kulcsot, hogy végül egy computer segítségével "kinyithassuk" azt a vészkijáratot, amit a folyosón már korábban láthattunk...


Sikeres derszont hadmozdulattal partraszálltam a második küldetésben

AZ ÉRTÉKELÉS

A játéknak mindegy, melyik szereplővel vágunk neki, az eltérő szereplők csupán majd eltérő stílusú poénokat fűznek a különböző szituációkhoz. A játék grafikája összességében kielégítő és a hangok sem rosszak, viszont a képregényes stílusú átvezető animációk szerintem abszolút nem passzolnak a program hangulatához. Külön idegesítő, hogy meghalás esetén csomó időt elvesz az animációk betöltése – nyugodtan kihagyhatták volna őket. Az se lett volna rossz, ha a játékot az eredeti színészek szinkronizálják, bár a szinkronhangok tónusa nagyjából el van találva. Szóval mi is lehetünk sötétöltönyösök – csak legyen türelmünk a sötét hátterekre meregetni szemünket!

V.Z.



men in black — Kiadja: Gremlin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P100, 16MB RAM, SVGA 2MB, 4xCD, WIN95

✓ Eredeti szereplők egy vadiúj történetben
✗ Sokat töltöget s az átvezető animációk nagyon gyengék

80%

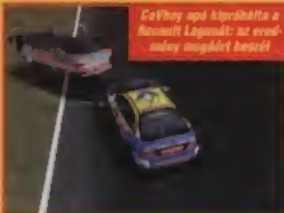


TOURING C

champio



Óriási reklámhadjárat és várakozás előzte meg a Codemasters legújabb autóversenyzős programját, a Touring Car Championshipet. A cég, amely mostanában elsősorban a konzolokat, azon belül is a PlayStationt helyezi előtérbe (ld. például a Micro Machines 3-at, aminek PC-s változata csak vagy fél évnyi lemaradással követte a PSX-est), felismerte, hogy a PC egy 3D kártya segítségével ismét ott van a versenyben: ennek a felismerésnek az eredménye a TOCA. Az ismertetés előtt annyit mondanék, hogy a játék még nem a forgalomba kerülő végleges verzióját volt szerencsém teszteini, hanem egy review-példányt, amit a Code Masters volt szíves eljuttatni szerkesztőségünkbe. Ez a végleges verziótól még néhány dologban különbözik. Ami nagyon


[illegible] kipróbálta a Renault Lagunát: az eredmény magáért beszél


A review-példányba beépített [illegible] segítségével akár az [illegible] alatti nézőpontból is [illegible] képhet

szíven ütött az a CD-re nyomtatott minimális konfiguráció volt, idézem: "Pentium 166 + 3D gyorsító kártya (de ez még nem a végleges konfigu)" Hm. Eddig azt hittem bika gépem van – most rájöttem, hogy minimális a kiépítettsége. (Egyébként ha ez még nem végleges konfigu, kíváncsi leszek, hogy mi lesz...)

Maga a játék hivatalos szimulációja a RAC Autotrader British Touring Car Championshipnek, azaz a szériaautók brit bajnokságának. Nem tudom, kinek mennyit mond ez a tény, mert nálunk inkább a Forma 1-et favorizálják, így a sportág szerelmesei csak a műholdas adókon élvezhetik a különféle versenyeket. Mindenesetre az biztos, hogy a játék tartalmazza az 1997-es évad összes versenyzőjét, csapatát és pályáját.

Mivel tizenhat autó versenyez és nyolc csapat van, kissé megerőltető fejszámolás után kiderül, hogy nyolcfajta autó nyergébe pattanhatunk. A választék: Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406, Nissan Primera, Ford Mondeo, Vauxhall Vectra (ld. kis galériánkat odafent). Azt hiszem innen mindenki ki tudja választani a szívének leginkább kedves járgányt. Talán hibának tűnhet, hogy túlságosan hasonlóra sikeredett minden autó teljesítménye (egészen minimális eltéréseket tapasztaltam csak közöttük) – de végül is poén, hogy így tulajdonképpen bármelyik autó esélyes a győzelemre. Legjobb választásnak talán a Renault Laguna tűnik, hiszen míg vezetői zsenialitásunkat ki nem bontakoztatjuk, általában az nyeri a versenyeket. Egyébként nekem nagyon jól bejött, ha az Audival mentem, sorra nyertem a versenyeket – hiába no, a német ipar, az tud!

A pályák: Donington Park, Silverstone, Thruxton, Brand Hatch Indy, Oulton Park Fosters, Donington Park Short, Croft, Knockhill, Snetterton. Nyilván a nevek csak a fanatikusoknak mondanak sokat (talán az egy Silverstone-t kivéve, tekintve, hogy itt Forma 1-es futamokat is rendeznek), de ne aggódjunk: igen változatosak mind az útvonal hosszát, mind a kanyarok számát, mind az időjárási tényezőket figyelembevéve. Természetesen senki ne számítson sivatagi, ne adj' isten dzsungelbéli pályákra, ugyanis a versenysorozat Angliában játszódik. Egyébként nagyon tetszett a pályák környezete, amire jó példa a doningtoni pálya, amelynek szomszédjában található a légishowknak is otthont adó Castle Donington reptér: ennek megfelelően a légtérben utasszállító gépek cirkálnak, ha pedig egy bizonyos ponton sodródunk ki, akkor egy életnagyságú Spitfire figyeli csapnivaló stílusunkat.

Apropos, időjárási viszonyok: minden pályának van egy előre meghatározott időjárása, Silverstone például viharos időjárással, a Donington Park viszont szikrázó napfénnyel köszönt minket. (Viszont ha a megfelelő hajlakkot használjuk, akkor tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy milyen az időjárás...) Ez csak akkor érint minket, ha bajnokságot indítunk. Amennyiben csak szimplán versenyezni szeretnénk az egyik pályán, mi magunk állíthatjuk be az időjárási lehetőségeket, méghozzá öt fajta közül: napos, esős, viharos, felhős, havas. Hatodikként a default szerepel, ekkor az eredeti viszonyoknak megfelelő közegben vezethetünk.

Térjünk át a legizgalmasabb részre, magára a versenyre! Előbb az általános szabályokról: sok más autóversenyhez hasonlóan csak akkor mehetünk szimpla versenyt az első két pálya (Donington Park, Silverstone) után következőkkel, ha azokat már Championship módban, azaz teljes szezont játszva teljesítettük. Piha, mondhatja az egyszeri játékos, majd gyorsan végigrohanok rajtuk, azt annyi! Erre a legnagyobb jóindulattal is csak annyit mondanék, hogy: Nana! Két dolog miatt mondanám : az egyik, hogy a játék nem túl könnyű, főleg nem a nagyrészt csak billentyűzetről küzdő PC-sek számára, a másik, hogy a teljes szezon 24 versenyből áll (van olyan pálya, amit négy (!) alkalommal kell teljesítenünk), hosszú bajnokságot játszva pedig 18 és 38 körös versenyek lesznek(plusz a három kvalifikációs kör minden verseny előtt). Ez még gombócból is sok, de azt nyil-


Silverstone-ban állandóan esik az eső


Négy [illegible] egy csordában



TAR nship Macro Machines

ván a készítők is érezték, mert beépítettek egy rövidített bajnokságot is. Itt is ugyanannyi a futamok száma, de a körök száma már "csak" 6 és 12 között ingadozik. Az meg végképp gonosz dolog, hogy bizonyos pontszámot is teljesítenünk kell a továbblépéshez. Az első 15, a második 12, a harmadik 10, a negyedik 8, az ötödik 6 pontot kap, innentől egyesével megy le a pontszám a 10. helyig, amely 1 pontot ér. Külön jutalompont jár azért, ha az időmérő futamokban a legjobb időt futva a pole positionból, azaz az első rajtkockából indulunk. Pontveszteséggel járhat a veszélyes vezetés is: a harmadik alkalommal 4, az ötödik alkalommal 6 pontot vonnak le tőlünk, míg a hatodik figyelmeztetés már a versenyből való kizárást vonja maga után. A kuparendszer hat versenyenként lép életbe, de csak annyi a jelentősége, hogy amennyiben jól teljesítünk, kapunk egy pár titkos kódot a játékhoz.

Szabályokról ennyit. Nézzük, milyen nézőpontokból irányíthatjuk az autót. Két külső nézetünk van, egy távolabbi és egy közelebbi, szerintem ezekből lehet legjobban irányítani az autót. Ezenkívül még van egy nézet a motorháztetőről és egy a pilóta szemszögéből. Itt próbáltak valamit újítani, mert ez nem a szokványos műszerfal nézet, hanem mozgás közben látjuk a kezünk, ahogy kormányoz és sebességet vált. Maga a karosszéria is mozog, ahogy kanyarodunk és dőlünk az ülésben, vagy pattogunk egy-egy ütközésnél. Az ötlet nagyszerű, de a műszerfal belső kinézete valami olyan silány és elnagyolt, hogy egészen meglepődtem – arról nem beszélve, hogy így olyan marha sokat nem látunk a pályából.

Az autók mozgása nagyszerű, eddig talán a legjobb, legélethűbb, amit láttam. Ebből adódik, hogy vadabb kormánymozdulatoknál vagy a pályáról kisodródva az autó azonnal megfarol – bár ey mondjuk 200-as tempónál taláén el is várható. Mivel nagyon valósághűen viselkednek a gépek, éppen ezért az irányításuk is kicsit nehéz. Ha kicsúszunk a fűre, lehetőleg ne kormányozzunk, vagy csak nagyon óvatosan, mert rögtön megpördülünk. Ugyanezt az aszfalton is előadhatjuk egy hirtelen kormánymozdulattal, úgyhogy vigyázzunk! A kavicságyra kifutva nagyon lelassul az autó, az ilyesmit lehetőleg kerüljük, de ha egy S-kanyart szeretnénk levágni, és ehhez elengedhetetlenül szükséges a ráfutás, akkor is minél kisebb darabon hasítsuk át. A kocsik fara úgy mozog, hogy egy autómániás a "már-már szexis" kifejezéssel illetné. A verseny izgalmas, már csak azért is, mert elég jól mennek az ellenfelek, de külön figyeltek rá, hogy azért ők is tudnak bénázni: kicsúsznak, néhol keresztbe állnak. Nehéz elsőnek lenni, de nem lehetetlen – úgyhogy a kihívás éppen megfelelő.

Kerülők egymást kést. Egy kicsit azért még kísért a múltkori Carmageddon-parti emléke...

Ütközéseknél is az egyik legjobbat produkálja a program, értve ezt az autók törésére. Betörnek az ablakok, horpadnak az ajtók, lerepülnek a motorháztetők – egy rázósabb futamban úgy leamortizálhatjuk az autót, hogy rá sem lehet ismerni. Az effektus talán még a Destruction Derbynél is jobb, azt leszámítva, hogy itt nem füstöl az autó.

Természetesen játszhatunk hálózatban, illetve – ami az újabb autóversenyekben PC-n még újdonság – játszhatunk osztott képernyőn is, egy gépen, akár négyen is! No ehhez azért rettenetesen bika gép kell, az én P166-osom még épphogy bírta a két játékost.

Sokan mondhatjátok most nyilván magatokban, hogyha ilyen jó a program, akkor miért nem adtam neki magasabb százalékot – azaz térjünk rá a hibákra. Ez jobbára annak tudható be, hogy bár a grafika szép, de azért láttam már jobbat is. Az autók kidolgozása például nem rossz, de ahhoz képest, hogy 3D kártyát használ, azért még kissé pixeles. Az International Rally Championshipben szebbek voltak az autók (igaz, ott egyáltalán nem látszottak rajtuk a sérülések). A háttér is szép, de szerintem a Psygnosis F1-é szebb volt, ráadásul ott az esőben autózva a víz is felverődött a kerekekről. A zene CD audio, és nincs vele gond, de remélem, hogy a béta-verzió hibája, hogyha vége a számnak, már csak a motorhangot hallhatjuk. A riporter csak a verseny elején és végén beszél az újonnan feltűnt ifjú versenyzőről, de a verseny közben nincs semmi közvetítés (hova tűnhetett?).

Egyébként egy nagyon szép grafikájú, élvezetes autóversenyt kap kézhez a játékos. A Codemasters ismét egy jó játékot alkotott, bár szokásosan maximalista várakozásaimtól egy picit elmarad.

K.Z.



Az élen nagy a tülekedés, szóval én inkább a kertek alatt próbálok elosonni a Lagundával

toca — Kiadja: Code Masters

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BON	A

P166, 16MB RAM, 3D kártya, 2xCD, WIN95

✓ Négy játékos üzemmód • hosszú bajnoki szezon • hibázó ellenfelek
✗ Elképesztő gépigény • helyenként elnagyolt grafika

81%

ÁJLAVDISZGÉM!

NBA Live 98

Az Electronic Arts legújabb remekművének elkészítésében 139 ember segédkezett. Volt aki rajzolt, volt aki tesztelt és volt aki az aláfestő zenéhez gitározott. Nem tudom, közülük ki mennyire híres saját szakmájában, de az biztos, hogy most mindenki tökéletes munkát végzett. A játék egyszerűen lenyűgözött, magával ragadott. Csak leültem, játszottam és képtelen voltam abbahagyni.

Az előző változathoz képest a legnagyobb változások az irányításban jelentkeztek, új lehetőségeink egyszerűen döbbenetesek. A játékot ugyan játszhatjuk sima joy-jal (de így semmi trükkre nem leszünk képesek), vagy billentyűzetről (ehhez azonban három vagy négy kéz sem elegendő). Az összes funkció eléréséhez azonban egy 10 gombos botkormányra vagy joypadre lesz szükségünk. Ezzel viszont néhány hét gyakorlás után a kosárlabda elemeinek szinte teljes skáláját be tudjuk mutatni, mégpedig akkor, amikor mi akarjuk, s nem a gép véletlen döntésétől függően. Labdavezetés közben például a védőnek háttal fedezhetjük a játékszert, lefordulhatunk a védőnkről, vagy a lábunk között pattintva csaphatjuk be őt. Passznál a legegyszerűbb mód, hogy az előttünk álló társunkhoz dobjuk a labdát. Két gomb nyomogatásával azonban bármely másik csapattagot is elérjük (persze annak érdemes passzolni, akit látunk a képernyőn). A dobásnál szintén teljes az arzenál. A labdát a levegőben bármikor elengedhetjük, s közben akár előre, akár hátradőlve kerülhetünk minél távolabb a védő kezétől. A gyűrűnek oldalvást állva egy szépen kivitelezett horog következik, a palánk alól pedig két gomb kombinációjával az összes zsákolási formulát kipróbálhatjuk. Szintén két gomb kell ahhoz, hogy a palánk felé repülő játékosnak zsákolásra adjuk fel a labdát. A pontos dobásokhoz vagy a gép segítségét kell kérnünk (ilyenkor a találati arány az adott játékos NBA statisztikáitól függ), vagy eléggé oda kell figyelnünk, hogy milyen távolról és milyen időzítéssel engedjük el a labdát.


Itt viszont a védő blokkolni fogja a pontszerzési kísérletet

A védekezés ehhez képest egy egyhangú, unalmas feladat. A lepattanó felszedésén és az irányított játékos váltásán túl csak a labdaszerzés és a támadó odébblökése marad.

A csapat a támadásnál és védekezésnél alkalmazott stratégiát automatikusan választja ki, de ha kedvünk és időnk engedi, evvel is foglalkozhatunk. Ilyenkor a rendelkezésünkre álló formulák közül kiválaszthatunk nyolcat-nyolcat, melyeket a játék közben a tűzgombok nyomogatásával váltogathatunk.

Támadás közben normál esetben mindig azt az embert irányítjuk, akinél a labda van. Az NBA Live 98-as változatában viszont már azt is választhatjuk, hogy az egész meccs során egy játékost, mondjuk a centert mozgatjuk. Ilyenkor amellett, hogy szaladgálunk össze vissza, továbbra is beleszólhatunk a játékba, hiszen kikövetelhetjük a passzot társunktól vagy akár dobásra is rávehetjük a labdát birtokló gépjátékost.

A program grafikája szintén felülmúlt minden eddigit és talán minden várakozást is. Maximális felbontásban a figurák arcvonásaiban valódi NBA játékosokra ismerhetünk, egy egy közeli képnél pedig jól látható, hogy a figurák felépítésében még az izomkötegeket is külön-külön, teljes részletességgel dolgozták ki. Emellett csak érdekes ráadásnak tűnik, hogy a csillogó, famintás parkettán a játékosok tükörképe és árnyéka váltja egymást, a nézők tombolva hullámzanak a helyükön, hogy a forgó reklámtáblákról ne is beszéljünk.

A hangon túl sok újat nem tudtam felfedezni. Egy Verne Lundquist nevű pali dumálja végig a meccset. Elég jó szövege van és folyamatosan követi az eseményeket, de ezt szerintem már sokan tudják.

A programban ezek mellett néhány apróbb bővítést is felfedeztem. Játszhatunk például 3 pontos versenyt, amikor a jól ismert módon egy perc alatt kell a 25 labdából minél többet a gyűrűbe juttatnunk. Az eddigi három mellett most megjelent egy negyedik nehézségi fokozat is, amelyet a program szerzői kizárólag vérbeli profiknak ajánlanak. Én még csak a második szintet próbáltam, hiszen eleinte a többet néztem a botkormány gombjait, mint a képernyőt, de már ez is elég szoros meccseket eredményezett.


Na ebből, borzasztó nagy zsákolás lesz!


Az egyik leglátványosabb mozdulat

Ahhoz, hogy a program minden lehetőséget bekapcsolva normális sebességen fusson, egy 166 Mhz-s Pentiumra lesz szükségünk. Akinek ennél gyengébb vasa van, annak döntenie kell, hogy a mintegy húsz lehetőség közül melyiket tudja nélkülözni. Bár a játék így is elég látványos lesz, azt hiszem az igazi fanatikusok hamarosan processzoruk lecserélésén fogják törni a fejüket.

P.K.

nba 98	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG	G
JÁTSZHATÓSÁG	G
SZAVATOSSÁG	G
ZENEBONA	A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Eddig is minden évben egyre jobban felülmúlták magukat a készítők, és ez már önmagában a sorozat legnagyobb pozitívuma

93%

CINKELT LAPOK

CURSE OF MONKEY ISLAND

1. RÉSZ

Kezdéskor a hajófenékben találjuk magunkat. Van egy bezárt ajtóak, és egy dühös, pici kalózunk, aki vadul durrogtat ágyújával, közben ijesztő szózatokat intéz a vár védőihez. A durrogtatást ugyan ez nem szünteti meg, de azért vegyük magunkhoz a puskapordöngölőt a hátsó falról, majd elegyedjünk szóba a marcona vitézzel. Per pillanat Orrvérzés, a rettenetes kalóz néven fut – de Guybrush nemsokára felismeri benne Wallyt, a térképészt, akivel egykoron együtt rabos-



kodott LeChuck börtönében. Hála LeChuck átképző szemináriumainak, mostanra rettegett kalózzá vált, bár az összképen azért egy kicsit ront a füleire ragasztott állszakáll. Csevegjünk vele a kalózképzés rejtelmeiről, majd kérjük el tőle a 'LeChuck módszere' c. kalóztankönyvet. A csevegés további részében becceljük egy kicsit Wallyt, míg sírva nem fakad bánatában, miszerint nem képes leölni csekélységünket. Közben elhullatja a jobb kezére szerelt műkampót, amit magunkhoz is szólíthatunk, majd vegyük használatba az ágyút. A partraszálló csontvázhordák csónakjait szépen el kell süllyesztgetnünk (a várra bevitt találatoknál Guybrush sűrű bocsánatkéréseket ordibál), majd kukkantsunk ki az ágyúnyiláson. Odakint némi roncs úszik, továbbá egy deszkán Murray, a beszélő koponya, aki éppen karja elvesztésén sopánkodik. Szereljük rá a műanyag kampót a farúdra, és az így nyert csáklyával halásszuk ki a vízből Murray egykori karját, amelyben még – szintén egykori – kardja is benne van. (Esetleg puszta szórakozásból fejbe is verhetjük a méltatlankodó koponyát.) Mivel az ajtó zárva van, és ráadásul otthon felejtettük az álkulcsunkat is, kinyitásának az ortodoxtól némileg eltérő módját választjuk: vágjuk el a karddal az ágyút a fedélzethez rögzítő kötelet, majd durrantsunk egyet az ágyúval. LeChuck épp most vetette volna be a szörnyű voodoo labdát, de a detonáció miatt kiejti a kezéből, és eztt a hajó állapota egy csöppet megsínyli, már amennyiben felfordul és csendben süllyedni kezd. LeChuck csizmája távozik a csatamezőről, mi pedig a hajó kincseskamrájában térünk magunkhoz, ahol olyan hihetetlen értékek vannak felhalmozva, mint például egy "lebegtető egység" (egy kacsa alakú úszógumi), egy kombinált mosógép és centrifuga, egy koszorú "Légy a feleségem, avagy dögölj meg!" felirattal, stb. A legnagyobb kincs a néhány fabatkát tartalmazó erszény, aminek felvétele után egy szép gyémántgyűrűt is a zsebünkbe mélyeszthetünk. Mivel a tetőn levő nyílás túl magasan van a feljárat pedig momentán a tengerfenék felé vezet, kénytelenek leszünk a hajóablakon keresztül kijutni: vágjuk ki az üveget a gyémántgyűrűvel. A tengervíz bezúdul a hajófenékbe, de a "lebegtető egység" szerencsésen a felszínre emeli Guybrusht.



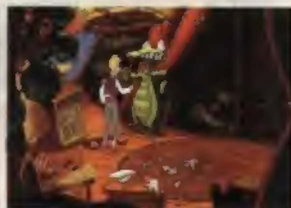
A parton Elaine várja a büszkén partra evickélő hősünket, aki azonnal az után érdeklődik, hogy emlékszik-e mit mondott LeChucknak a szeretett férfiúról. Szó szót követ, a két érző szív egymásra lel, és Guybrush eljegyzi a hölgyet a gyémántgyűrűvel – happy end, függöny, vége a játéknak.

Illetve mégsem, mert megjelenik Wally, aki szerencsésen túlélte a robbanást, mert nem volt bekötve a biztonsági öve. Elég ünneprontó, amikor a gyűrű láttán kijelenti, hogy az LeChucké, és valami szörnyű voodoo varázslat ül rajta. Ettől Elaine csöppet ideges lesz, és nekikészülődik, hogy jó szokása szerint lekeverjen mátkájának egy frászt – amikor a varázslat hatni kezd, és Elain só- akarom mondani: aranybálvánnyá dermed.

2. RÉSZ

Guybrush ugyan elelmélkedik, hogy hány karátos lehet Elaine, de felvenni sajnos nem tudja – nyomhat vagy egy tonnát. Ennek örömére vegyük fel a földről a parázsló végű botot. Távolban egy fehér vitorla és a vár, jobbra a város névadóinak, a vadcsirkéknek egyik jeles tagja – egyik sem érdekes, tehát menjünk balra, ahol Puerto Pollo városának üdvözlő táblája hívogat bennünket. A város egyelőre még várhat, nézzünk be előbb a sziget közepén levő mocsárba.

Itt egy igen lakályos kis hajóroncsra lelünk, amit egy erre járó tájfun röpíthetett ide. Egy újdonsült ismerősre bukkanunk: mióta utoljára fejbe vertük, Murray magas állásba került: egy pózna tetejére. Per pillanat vidám jövendölésekkel szórakoztatja a mocsárba tévedőket. Miután befejeztük vele az elmés társalgást, nézzünk be a hajóba. Az első figyelemfelkeltő objektum egy szép nagy krokodil, szokatlanul hosszú nyelvvel, amit a bátor és taktikus kalandor természetesen azonnal megrángat. Erre az alagsorból előkerül egy régi ismerős, a Voodoo Lady. Hosszas csevegés veszi kezdetét a régi szép napokról, majd az új rondákról, az arannyá vált Elaineről, aki a termetes asszonyság szerint biztonságban van addig, amíg sikerül megtörni az átkot – feltéve, ha jól elrejtettük. Tessék? A Voodoo Lady szerint nem kimondottan bölcs dolog egy tiszta arany szobrot elöl hagyni egy kalózoktól hemzsegő szigeten... A parton szomorú búcsút intünk a szoborral elhajózó fregattnak, majd vissza a varázslónőhöz, aki szerint a Veszéj Öbölben (Danjer Cove) horgonyzó kalózok szólították magukhoz értékes barátnőnket, az átok megtörésének a módja pedig az, hogy kicseréljük az Elaine kezén levő gyűrűt egy hasonló értékűre. Egyetlen ilyen gyűrű létezik és az a Blood Islaaden található. Az odajutáshoz mindössze három do-



logra van szükség: egy térképre, egy hajóra és legénységre. Az asszonyság nem óhajt velünk jönni, szóval ha nem vagyunk kíváncsiak néhány diétás receptre, akkor be is rekeszthetjük a csevegést. Vegyük magunkhoz a tűt a földön heverő voodoo babából, majd hajítsunk egy fabatkát a rágógumi automatába (esetleg meg is kóstolhatjuk, marad még bőven). Irány a város.

Rögtön a város szélén be is térhetünk a borbélyműhelybe, amit három nyugállományú kalóz üzemeltet, és "ahol minden hajvágás egy kaland". Guybrush kicsit túl sokat kukorékol az aranyszobrokról meg a gyémántgyűrűkről, de hamarosan lenyugszanak a kedélyek, és mindenki visszatér a munkájához. Legénységnek talán beválnának, de mindegyik csak akkor hajlandó visszatérni a tengerre, ha találnak egy igazi kapitányt (nem olyat, amelyik csak állítja magáról). Van Helgen például neves párbajhős: ő csak akkor hajlandó beállni valakihez, ha az legyőzi

NEED FOR SPEED II SE



Az Electronic arts üdvöskéjének folytatása világszerte enyhe csalódást aratott, így tehát mindenki kíváncsian várta, hogy a különkiadásban sikerül-e visszaszerezni valamit a megcsappant lelkesedésből (ld. ismertetőnket). Cheat viszont van hozzá dögivel:

A cheateket rendszerint a főképernyőn kell bepötyögni (ha nem arra külön kitérünk), és ha valamelyik aktív, akkor a képernyő jobb felső részén egy ábra figyelmeztet rá. Nyitásnak kezdjük valami marhasággal: a főképernyőn gépeljük be: **MAD**. Ha ezek után a játék közben a korlátnak csapódunk vagy fékezünk, akkor nem füstfelhő, hanem tehenek (igen, tehenek!) fognak a nyomunkban terjengeni. (Csak 3Dfx kártyával működik!) Ha azt pötyögjük be, hogy **CHASE**, akkor az ellenfél autója mindenhová követ majd bennünket (árokba, szakadékba, stb.). Ha csúszós pályán akarunk haladni, a **SLIP** begépelésével érhetjük el, ha pedig esőre vágyunk, akkor a **RAIN** vár bepötyögésre a főmenüben. További szipkát csinál nekünk a **RUSHHOUR**, amitől marha nagy lesz a forgalom az úton, míg amatőr játékosok használhatják a **PIONEER** cheatet, ami a normálisnál jóval nagyobb motorteljesítményt biztosít. Ha éjszakai versenyt akarunk indítani, a pálya töltése közben (szóval nem a főmenüben!) nyomjuk az N billentyűt. A játékban van egy bónusz pálya és három autó, amelyet szintén a főmenünél aktiválhatunk: a pálya kódja **HOLLYWOOD**, az autóké **BOMBER** (egy ötvenes évekből származó benzinfaló), **FZR200** (sportkocsi), illetve **TOMBSTONE** (egy Nascar-szerű versenyautó). További – néha eléggé meglepő – járgányok választása:

G018: iskolai busz
G019: Commanche pick-up
G021: traktor vontató
G031: Mercedes Unimag, katonai
G033: mint az előbbi, csak téli kivitelben
G034: busz
G035: limuzin
G040: fadoboz
G042: stand
G043: Tyrannosaurus
G044: vadnyugati kocsi
G050: sörösdoboz
... a többit majd a számtani sorozatok vonatkozó passzusainak figyelembe vételével kipróbáljátok.

SHADOW WARRIOR



Eidos atyánk ugyan kicsit elcsúszott a játék megjelentetésével, már legalábbis ami a technikai színvonalat illeti (ld, cikkünket), de azért a Duke-rajongók kellemesen elszórakoznak majd vele. Különösen az alábbi kódokkal, amit a Ctrl megnyomása mellett kell bepötyögni. A már szokásos isten módot kapcsolja be/ki az **SWCHAN**, a **CTRL+J**-vel repülhetünk, míg az **SWTREKxx** a kívánt szintre repít bennünket (xx a szint száma).

egy úriemberhez méltó párbajban, a párbajra viszont csak a megfelelő inzultus után hajlandó (de énekelhetünk is neki – akkor ő fog inzultálni minket, de párbajhoz ez kevés). Torokmetsző Bill kissé anyagias: csak olyan kapitányhoz áll be, aki valami kincset is fel tud mutatni (lehetőleg aranyból). A Rohadtsonka kapitány hajóján dolgozó



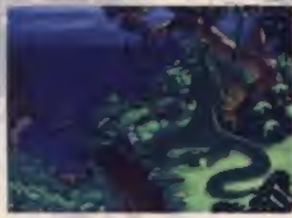
McMuttonnal nem tudunk munka közben csevegni, a francia származású veodéggel viszont hosszas eszmecserét folytathatunk, számos sértéssel, ámde kevés eredménnyel – így tehát először Renét el kell üldöznünk. Fésűt lopni nem tudunk, viszont a földről felvehetünk egy "nyelvtörőt".

Sétáljunk ki a városka főterére, ahol a szökőkút mögötti színház ajtaja még zárva van, de az oldalt levő művészbejárón bejuthatunk. A kelléktárban egy csomó színházi kacat hever. Szép sorban végignézve őket előbb-utóbb eljutunk a fogasig, ahol az elnyűtt kalózkabát gallérján némi korpa hever. Illetve nem korpa – tetű. Olyat viszont minden kalóz hord magán(ál), tehát tegyük zsebre őket, a kabátujjból kilógó kesztyűvel egyetemben. A következő trükkös dolog az asztalon vár bennünket, ahonnan felvesszük a varázspálcát. A varázskalapon használva semmi nem tűnik el, viszont megjelenik a Hasbeszélők Lexikona, ami szintén nélkülözhetetlen felszerelése még a leghétköznapibb kalóznak is. Jobbra beugorhatunk a színpadra is, ahol az esti előadáson műsorra kerülő Shakespeare-egyveleget próbálják. Slappy semmiképpen nem óhajt bevenni bennünket a társulatba (az imént áthallatszott az éneklésünk a borbélyüzletből), viszont pár szereplése már volt a Blood Islanden: Palido Domingo, mindig magánál hordja az odavezető utat tartalmazó térképet. Palido a helyi Beach Club tagja, ott bármikor megtalálhatjuk.

Térjünk vissza némi huncutság kedvéért a borbélyüzletbe. Először is úriemberhez méltón inzultáljuk van Helgent: orcán suhintjuk a kesztyűvel – és már vonulhatunk is vele párbajozni a városka mögötti tisztásra. Pisztollyal nem sok esélyünk lesz ellene, mert az úriember egy pöttyet csal: mire megfordulunk, ő már tüzel is, tehát kénytelenek leszünk egy sokkal vérfagyasztóbb párbajeszközt igénybe venni – a bendzsót. (Ehhez előbb be kell csukni az egyik doboz fedelét.) A bendzsópárbajban mindig azokat a húrokat kell megpendítenünk, amelyet van Helgen a futamjai végén utoljára pendített (először négyet, aztán ötöt). (A poént megmagyaráznám: a jenkiknél és az angoloknál széles körben ismert a Dueling Banjos című country szám, amelyben két virtuóz bendzsójátékos kacifántos futamokkal feleliget egymásnak. Műveltebbek azt is tudják, hogy a Toy Dolls is játszotta Drooling Banjos címmel...) Ha kétszer is követjük, van Helgen megvadul, és elképesztő szólóba kezd. Guybrush azt mondja, hogy ezt már képtelen lesz követni. Szóval akkor most mi csalunk: vegyük fel az egyik pisztolyt, aztán lőjük ki a kalóz kezéből a bendzsót. Van Helgent annyira elképeszti ez az aljasság, hogy haladéktalanul be is lép a csapatunkba.

Itt az ideje, hogy a szemtelen franciát elhajtsuk a borbélyüzletből. Amíg a borbély egy kis időre leteszi a fésűjét, gyorsan szórjuk rá a tetveket. A hatás nem marad el: a higiéniát mindenek elé helyező Haggis a tetvetlenítés leghatékonyabb módszerét választja a keze ügyébe akadó első szablyával, és kihajítja a franciát – tehát mi vagyunk soron. Haggis szintén hajlandó visszatérni a tengerre egy kapitány alatt, ha az legyőzi őt a skótok ősi erőpróbájában, a tuskóhajításban. Ezzel egyelőre még kár próbálkozni, mert ezt a behemótot marhát úgysem tudjuk még túlszárnyalni – kérjünk inkább egy hajvágást tőle. Haggis a nagy hajszobrászokhoz hasonlóan könyvből vág hajat. Most egy kicsit el kell hogy távolítsuk, rúgjuk le tehát a könyvről a nehezéket. Ez elsőre nem fog menni, mert túl alacsonyan vagyunk, de ha a fogantyúval feljebb húzzuk a széket, mindjárt sikerül. A szél ide-oda fújja a lapokat, Haggis tehát elvonul papírnehezéket keresni. Emeljük tovább a széket a plafonig, és húzzuk ki a mennyezetbe ragadt ollót. Haggis dolgavégezetlenül tér vissza: az egész szigeten nem talált egy kavicsot, viszont ha kölcsönadnánk az egyik szemgolyónkat nehezéknek, akkor akár francia stílust is kaphatnánk... Ez az amire nem vágyunk, tehát távozzunk az üzletből.

A város túloldalán egy fogadó nyitott ajtaja hívogat bennünket, de az irigylésre méltó szőke szőrzetet viselő tulaj csakis a meghívóval rendelkező egyéneket hajlandó kiszolgálni – és ilyen nekünk még nincs. A ház falán a mocsárba költözött voodoo-biznisz hirdetését olvashatjuk (tegyük el), majd pillantsunk be Kennyhez, a túloldalon levő "talpnyaló" üzemeltetőjéhez. Az itt kínált limonádéhoz a helyi tisztiorvosi szolgálatnak is van egy-két keresetlen szava, de az árus elmondása szerint szinte mindent gyógyít, beleértve a foghiányt és a halált is (voodoo átkot nem). Egy fabatka nem sok érte, bár nem túl korrekt, hogy a limonádé fenék nélküli korsóban kapható. Ez ugyan megoldja Kenny áruutánpótlási gondjait, viszont nem túl vásárlóbarát... Sétáljunk el jobbra, ahol a növényzet mögött a Veszéj Öblöt sejteti az útjelző tábla. Itt vágjunk az ollóval magunknak némi ipecac virágot. A tábla tanúsága szerint a virágból készült főzetet egykoron hashajtónak használták a sziget első telepesei. Vágjunk tovább utat magunknak az aljnövényzetben az ollóval. A következő helyszínen felvehető tárgyak hatalmas készlete vár bennünket, valamint egy kígyóveszélyre figyelmeztető tábla. Míg Guybrush azon mereng, hogy miféle veszélyt jelenthet egy kígyó, első kézből meg is tapasztalja, amint reggeliként szolgál egy anakondának. A szanaszét heverő tárgyak neve ugyan egytől-egyig ígéretesen hangzik (kígyóriasztó, kígyótej szétverő, stb.), de a hüllő bendőjéből nem tudjuk felvenni őket. Kénytelenek leszünk tehát odabenn kutakodni, ami szintén több lelettel is hoz. Nagy



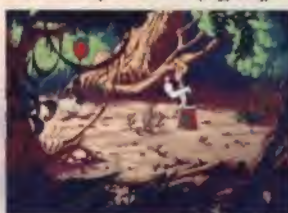
X-COM: APOCALYPSE



A Microprose már a harmadik bőrt húzza le az X-COM sorozatról, de azért nyilván jól jön majd hozzá némi segély. Az **ALT** lenyomása mellett pötyögjük be: **TAC CHEAT**, ami aktiválja a csalás üzemmódot. A továbbiakban szintén az Alt lenyomásával a következő könnyebbségeket kapcsolhatjuk be/ki: T: tréning mód; H: a rejtett területek; V: rejtett csapatok; I: láthatatlanság; W: súlytalanság; Esc: a trainer kikapcsolása.

lehetett errefelé egykor a forgalom, mert a kígyó gyomrában van minden a porszívócsőtől és gumiabroncstól kezdve a kávéfőzőig. Az utóbbiban rögtön gyárthatunk is némi üdítő szirupot az ipecac virágból, amit a kígyó fején használva meggyőzhetjük az otromba hüllőt, hogy mi tulajdonképpen nem is vagyunk olyan finomak.

A megmenekülés feletti öröm csak átmeneti, ugyanis a hüllő a sziget természetvédelmi körzetébe köpi hősünket. Ez arról nevezetes, hogy itt található a futóhomok, ami a vigyázatlan turistákat foglyul ejti és szépen elnyeli. Mielőtt ez a sajnálatos esemény bekövetkezne, törjünk egy nádszálat és egy tüskét, majd tegyük a nehezéket az egyik lufira. "Beszéljünk" a lufihoz (vagyis fújjuk



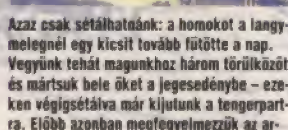
odébb), majd miután ment egy kört és megállapodott a fán lógó lián felett, tegyük a tüskét a nádszálba, és az így nyert első osztályú fúvócsővel durrantsuk ki a léggömböt. A kő elszakítja a fán lógó liánt, amibe belekapaszkodva kimászhatunk a homokból és kijutunk a Veszéj Öbölbe. Itt horgonyoznak az Elaine szobrát elrabló kalózok. A hajójuk meglátogatását egyelőre még ne erőltessük, sétáljunk inkább vissza a városba.

A kígyó gyomrából felszedett cuccokból szerencsésen nálunk maradt az enciklopédia és a meghívó kártya. Utóbbival bevonulhatunk a fogadóba, amelyet Szőke Szakáll, a nyugállományú kalóz üzemeltet. Alapvetően csirkéből készült ételekkel várja a rászorulókat, de pillanatnyilag kizárólag szendviccsel szolgálhat, mert a hegyekben élő kétméteres Ördögcsirke kiengedte a ketrecekből a csirkéket – ráadásul pont most, amikor egy komolyabb megrendelése lenne: a Danjer Cove-ban horgonyzó kalózok éléskamráját kellene feltöltenie. Ráadásul ő sem élvezheti tovább a csirkék ízét – de az Ördögcsirke egyszer még visszatér hozzá, és akkor még boltot csinál belőle... Az épületes történetet hallgatva feltűnhet, hogy a Szőszi szájában levő egyetlen fog aranyból készült – ez a maga nemében valóságos kincs! (Szőszinek mondjuk mindenképpen...) Adjuk neki oda először a nyelv-, illetve jeleo esetben: fogtörőt, majd miután sikeresen kitörte vele a fogát, kínáljuk meg egy kis rágógumival. Amikor lufit fúj belőle, durrantsuk ki a tűvel és már zsebünkbe is mélyeszthetjük az aranyfogat. Vegyünk egyet az ajtónál álló szendvicses hordóból, majd sétáljunk a "roppant csendes személy" asztalához. Állapotából ítélve már egy jó ideje itt lehet, mert mihelyt megszólítjuk, az asztalra hullik és kalapja alól egy "Kérdezz engem a Grim Fandangoról!" (a Lucasarts készülő kalandjátéka) jelvény gurul ki. Vegyük magunkhoz a hátából a kést, valamint a klubkártyát az asztaláról, aztán sétáljunk vissza a fodrászhoz.

Mutassuk meg az aranyfogat Torokmetsző Billnek, aki az elképesztő aranykincs láttán rögtön be is áll a legénységünkbe. Most már csak Haggis van hátra, viszont a tuskóhajító verseny megnyeréséhez némi előkészületek szükségeltetnek: menjünk ki a párbajtérre, ott pedig a tisztásra (a hordó mögött). Itt néhány gumifa nő, valamint egy bakon álló rumoshordó (illetve az nem nő – az csak úgy ott van). A csontváz hátából kiszedett kés a gumifát ugyan nem vágja – annál inkább a simát, vagyis a fűrészbakot. A hordó elgurul és néhány liter rum folyik szét (jaj, minő kár!), amit szépen begyújtunk a parázsló fadarabbal. A detonáció kirobbantja a gumifát, mi pedig most már kihívhatjuk Haggist "tuskót nyűni". Természetesen győzni fogunk, mert a gumifa kipattog a világból. Haggis mesterrel tehát most már teljes a legénység – már csak egy térkép kell és egy hajó. Nézzünk először a térkép után!

(Közben egy kis bejátszás tanúi lehetünk, amint André Király kapitány hajójának legénysége kihalássza a játék elején lezajlott csetepaté maradványait: kevéske banánt, egy hordó grogot csirkével a tetején – meg egy furcsán izzó csizmát...)

Itt az ideje, hogy benézzünk a szigorúan zárt körű Beach Clubba, ami a nevéhez híven a tengerparton helyezkedik el. A pofátlan kabinosfiú rámutat, hogy ez a klub ANNYIRA exkluzív, hogy aki nem rendelkezik tagsági kártyával, az semmilyen szolgáltatást nem vehet igénybe – sőt, ki se mehet a partra. A Szőszinél pihenő hulla már 1632 óta tag, tehát a kártyáját adjuk oda a kabinosfiúnak. Az egy pöttyet megütődik rajta, de most már kisétálhatunk a tengerpartra.



Azaz csak sétálhatnánk: a homokot a langymelegnél egy kicsit tovább fűtötte a nap. Vegyünk tehát magunkhoz három törülközőt és mártsuk bele őket a jegesedénybe – ezeken végigsétálva már kijutunk a tengerpartra. Előbb azonban megfegyelmezzük az ar-

cátlan kabinost velük. A roppant csípős fegyelmezést nem is bírja sokáig, és miután eltűnt, magunkhoz vehetjük a sütőolajat a pultról.

A tengerparti homokban Palido Domingo, Slappy színházi ügynöke dolgozik rajta, hogy bronzszínű istenné váljék. Színe az egykori NDK-s turistákét idézi, szóval még kevés sikert ért el az ügyben, mindenesetre elhajtana bennünket egy új korsó limonádé-



ért. (Bennünket? A nagy kalózt?!) Elmés társalgás bontakozik ki, amelyből egy idő után kiderül, hogy Palido tudja merre van a Blood Island, ugyanis a hátára van tetoválva a térképe. Alkalmasint majd meg is nézhetjük, ha egyszer a hasára fordul, hogy a háta barnuljon – az viszont nagyon (NAGYON) sok idő múlva lesz. Addig mondjuk vegyük magunkhoz az üres korsót a hasáról, és a deszkakapun keresztül távozzunk.

Irány a város, azon belül is Kenny, a huncut limonádéárus. Most egy kicsit mi fogunk szórakozni vele: cseréljük ki a két korsót, majd rendeljünk tőle megint egy kanyar limonádét. Palido korsója alulról zárt, ami roppant sajnálatos tény Kenny számára: Guybrush ugyanis egy húzásra felemészti a teljes limonádékészletet. A kis kalóz kénytelen új üzleti lehetőségek után nézni, ehhez viszont már nincs szüksége a kiürült kancsóra. Vegyük magunkhoz a kancsót, merítsük meg a Kenny háza mellett álló festékes dézsában, majd sétáljunk vissza a tengerpartra, hátha Palido már a hasára fordult.

Sajnos még nem. De mindjárt teszünk róla: tegyük Kenny lyukas korsóját Palido hasára, majd töltsük fel a kancsóból vörös festékkel. Erre Palido bőrszíne ismét az egykori NDK-turisták tónusát idézi fel, de most már egy napon töltött óra után. (Már csak a



szandál hiányzik róla.) Mivel most már "cserbarna", a hasára fordul, mi pedig megszemlélhetjük a hátát. Blood Island térképének magunkhoz szólítására tökéletesen kézenfekvő megoldásnak látszik, ha a fűrészfogú késsel levágjuk Palido hátát. Sajnos ezt Guybrush kicsit barbár megoldásnak tartja, így tehát kénytelenek leszünk inkább a sütőolajat igénybe venni. Nna, megvan a térkép is, már csak egy hajó kell.

(Közben LeChuckot látjuk, amint az iménti kalózhajó jelentősen átalakított legénységének parancsokat osztogat, és boldogan várja a pillanatot, amint tüzes csókkal illetheti Elaine ajkát, aki végre az ő halhatatlan asszonykája lesz...)

Hajót eddig csak egyet láttunk a sziget környékén, szóval kénytelenek leszünk azt kiigényelni – irány tehát a Danjer Cove! Evezzünk a csónakkal a hajóhoz, és ott kapaszkodjunk fel a pallón a fedélzetre. Itt nemsokára előkerül egy fura figura, a hét tenger által rettegett LeCh... kapitány első tisztje. (LeCh...? Igen, LeCh...) Miként azt Szőszi Szaki is megjósolta, a kapitány megkínoztat a hajójára tévedő minden hívatlan látogatót: lehet választani a palló végén hintázás és a kátrányba-tollba forgatás között. (Utóbbit mondjuk nem szereti a csimpánzokból álló legénység, mert túl sokat kell utána takarítani, meg egyébként is kell a kátrány a hajójavításhoz.) Marad az A-verzió, és Guybrush természetesen lehullik a pallóról, bár az első tiszt gyanakodva jegyzi meg, hogy nem hallott csobbanást. ("Csobb!" – mondja a csónakból Guybrush – ettől megnyugszik.) Most rutinosabbak leszünk: mielőtt felmászunk a fedélzetre, fűrészeljük le a késsel a pallót. Most már csak a toll&kátrány-módszer marad – meg is kapjuk. Kis tanácstalanság érezhető a tortúrát követő lépésekben, de végül is az a megállapodás, hogy Guybrush tűnjön el.



Visszamászni már nem tudunk, tehát a szokatlan külsőnk ellenére is a legjobb lesz, ha visszatérünk a városba, Szőke Szakáll fogadójába. "Uramisten! Az Ördögcsirke!" – rémüldözik. Amikor közöljük vele, hogy érte jöttünk, visszatér a lélekjelenléte, és rettenetesen fejbe veri Guybrusht egy palacsintasütővel. Mégis lesz bolt: leszállít egy gi-

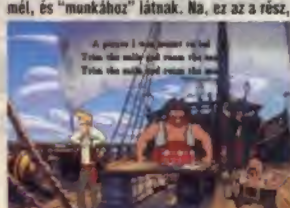


gantikus méretű csirkét a kalózoknak! Ennek megfelelően a Tengeri Uborka kapitányi fülkéjében, a kuktában térünk magunkhoz. Az első tiszt éppen LeChimp kapitányt, hét tenger ördögét és csimpánzát vakargatja, miközben arról beszél, hogy milyen csodaszép hajót fognak vásárolni az elásott aranyszoborból. Olvassunk fel Mr. Fosseynak a ventriloquism (gyk.: hasbeszélő) könyvből egy párszor (pl.: "Hangpróba... egy... kettő... három..."), majd miután kiszórakoztuk magunkat, használjuk a csimpánzon. Az első tiszt azt a parancsot hallja, hogy a legjobb lesz ha befejezik a kalózéletet, és visszamásznak a fákra, ami a majmok szokásos tartózkodási helye. Miután Fossey elszaladt, magunkhoz vesszük az asztalról a rejtekhelyet tartalmazó térképet ("A nagy X jelöli a kincset!"), majd nyissuk ki az ablakot, és a cápák népes és éhes hadától kísérve evickéljünk partra.

A színházban közben megkezdődött az előadás. Most ezért van zárva az ajtó, de a művészbejárón még mindig bemehetünk. A visszavonult kalózcsimpánzok népes serege Slappy sajátos Shakespeare-feldolgozásait kitörő lelkesedéssel fogadja – a műélvezet helyett mi inkább menjünk fel az emeletre, és kapcsoljuk be a fényszórókat a karral. Az X alakban kereszteződő fénysugarak megvilágítják az eldugott Elaine rejtekhelyét. Sajnos amíg az előadás tart, nem tudunk bemenni a színpadra, így tehát mielőtt még megkezdődne a híres "Ágyúgolyó zsonglőr"-jelenet a Romeó és Júliából, kenjük be a kuktából magunkkal hozott kulimással a kelléktárban levő ágyúgolyókat. Slappy elrepül, az előadásnak vége, a majmok egy lelkes rajongó kivételével haza a dzsungelbe, mi pedig be a színpadra, ahol kiáshatjuk Elaine szobrát. Miután biztonságba helyeztük a Tengeri Uborka árbockosarában, útnak is indulhatunk Blood Island és a 3. rész felé.

3. RÉSZ

Guybrush lelkesítő szónoklata ellenére a legénység nem látszik túlzottan felajzottnak. El vannak telve a tenger illatával. Közben egy kalózhajó megtámad bennünket, de különösebb harcra nem kerül sor, mert a legénység el van foglalva egy bálna szemügyre vételezésével. Közben a fedélzetre szökken a rettenetes francia akcentussal bíró Rottingham kapitány, akinek hajzata ugyan áldásos tevékenységünk miatt némi károsodást szenvedett, viszont még mindig roppantul érdeklődik a Blood Island kincse után. A térképért jött. Halálos kardpárbaj veszi kezdetét, de mint azt az első részből is tudjuk, egy párviadalban sokkal többet ér egy éles sértés vagy egy jó riposzt, mint egy éles penge. Erre Guybrush is emlékszik a Kardmester legyőzésének korából – a probléma csak az, hogy a tengeri párbajban rímmel kell válaszolni. Ez még nem megy neki, tehát el is veszti a térképet. Mielőtt bármihez fognánk, először ezt kell visszaszerezni. Miután a skinhead kalóz távozott a térképpel, a legénység is feleszmél, és "munkához" látnak. Na, ez az a rész,



amin percekig röhögtem! (T.J. nemkülönben) A munka ugyanis annyiban áll, hogy átalakulnak tengeri dalárdává – az egész körülbelül olyan hatást, mintha a Walt Disney Studios egy jó kis szirupos musicalt forgatott volna a Kincses szigetből a vasárnapi családi mozidélután számára... Rettenetes! A kornyikálás addig tart, amíg fel nem fedezzük, hogy a szvingelő kalózok nem tudnak rímet az 'orange' szócskára.

A 3. rész szerintem a legmókásabb a játékban: az a feladatunk, hogy Pirates-szerű tengeri csatákban, majd párviadalokban legyőzzük az erre bóklászó kalózokat. A tengeri csatában fontos az ágyúk minősége, azaz mindig a fogunkra (illetve ágyúinkra) méretezett falatot válasszuk: annak a hajónak – könnyű fokozatban – elegendő egyetlen találatot bevinnünk, és máris a fedélzetre szökkenhetünk párbajozni. Ha három jó riposztot bemondunk vagy három sértésünkre nem tud az ellenfél válaszolni, elvehetjük a kincsét, amiből Porto Pollo kikötőjében új, egy számmal nagyobb méretű ágyút vásárolhatunk Kennytől, aki időközben beszállt a fegyverbizniszbe. Ez természetesen elsőre nem fog menni, mert előbb meg kell tanulnunk a kalózoktól a sértéseket és a megfelelő riposztokat – addig minket fognak legyőzni, de Guybrushnak úgysincs kincse (mert ha volt, abból is azonnal új ágyúkat vett). Kincset természetesen csak olyan kalóztól vehetünk el, akit még nem győztünk le, azaz mindig egy számmal méretesebb kalózt támadjunk meg (nem-valami-



ádáz-, kicsit-ádáz-, közepesen-ádáz-, tényleg-eléggé-ádáz-, stb.). (Egyébként van néhány turistahajó is a Karib-tengeren, de azokat Guybrush nem szereti megtámadni, mert az rontaná az idegenforgalmat...) Rohadtsonkát csak akkor érdemes betámadni, ha már megvettük a hatos szintű Rombomata T-47 ágyúkat, a beépített faxmodemmel. Ő egyébként más sértéseket használ, mint a többiek (és csak ő sérteget), de a riposztok azért jók lesznek. Mivel több rímelő is van, gyengébb emlékezőtehetséggel illetve angoltudással bíróak kedvéért összeírtam párat – már legalábbis ami eszembe jutott (zárójelben Rotterham sértései):

annihilated	(depopulated)	– suffocated
negligee	(Shar-Pei)	– fiancée
homicide	(putrefied)	– fungicide
created	(nausiated)	– you've dated
at a buffet	(of the day)	– boneless fillet
cremated	(decapitated)	– fumigated
mortified	(undignified)	– identified
perforated	(intimidated)	– infuriated
swordplay	(melée)	– running away
you've died	(sorry hide)	– formaldehyde
night and day	(to my prey)	– sit! stay!
exterminated	(irritated)	– decaffeinated
touché!	(toupée)	– cliche
celebrated	(venerated)	– fabricated
repartee	(you away)	– breath spray

Rottingham legyőzése után visszakapjuk a térképünket, és megindulhatunk Blood Island felé. Itt egy kicsit sajátos módon zajlik majd a kikötés, de azért sikeresen belevághatunk a 4. részbe.

(Khm. Azt hiszem kicsit szószátyár ez a megoldás, de szerintem isten ellen való vétek lett volna "menj ide-vedd fel-add oda"



típusút gyártani róla. Sajnos most kicsit kifutottunk a keretekből – de januárban befejezzük a hatodik küldetést is, LeChuckból emlékművet csinálunk, végre feleségül vesszük a drága Elaine-t, és bejelentik, hogy talán lesz negyedik folytatás is. Addig is egy nyereményjáték: ha valakinek tényleg támogatná a játék a 3D kártyáját, és be is tudja mutatni nekünk, annak a T.J.-Martin-CoVboy triumvirátus elénekli a "Hejhó! Hejhó! De szép is a pej ló!" című nótát. Csüsz.)

Szeretettel köszöntök mindenkit szerény kis háztájimban, ami hosszas vérfagylaló küzdelem után mégiscsak visszakerült az illetékes kezekbe. (Mi fáradságomba került, hogy a trónbitorlónak csináljak egy újságot! Felkarolom, egyengetem az útját, dédelgetem, hagyom, hogy galaktikus kis rovatomat földhöz ragadttá változtassa – és tessék: a Konzolban bezzeg nem csinál levelezési rovatot! Na mindegy...) Mielőtt bármibe is belekezdenénk, felhívnám a figyelmet ízléses illusztrációnkra, amely egyben ars poeticának is felfogható. Ifjabb korában a Battles of Hannibal c. Interactive Magic játék reklámjaként szerepelt, de azóta jelentősen feljavult. Most már szomorú vagyok, hogy előre elkészítettük az oldalt, mert menet közben kaptam egy személyre szóló karácsonyi ajándékot Pukler András, celldömölki olvasónktól is – na az aztán tényleg ott van a spiccen! Kár, hogy nem volt nálam zsebbéli fotóapparátom, mert mindenképpen az is idekívánkozott volna. Csak azért nem árulom el a kiváló darab mibenlétét, mert januárban esetleg sort kerítek a műalkotás elemzésére. Na, ássunk lyukat a levélhegy közepébe! Első vendégünk a "Legalább olvassatok el!" jeligére érkezett kritikus darab:

Martin és CoVboy+ **(Mi van, felhúzható az órajelem? Csak nem lepentiumprocesszoroztál?!)**

Tisztelt 576 én már négy éve veszem az újságot de némi romlást vélek felfedezni a lap minőségében. Pl: a 4 év alatt egy alkalommal sem emlékszem, amikor pontosan megjelent volna az újság, na jó lehet, hogy ebben a magyar posta is közrejátszott "mint általában mindenkor".

Az meglehet. Egyébként MIHEZ KÉPEST nem jelent meg pontosan az újság?!

2 az újságban levő információk nem mindig hitelesek, magyarul van benne elég sok kacsa, itt a játékok megjelenésére teszteredményeire sok cheat hibás leközlésére, téves hírek a hírek című rovatban.

Pardon, álljunk meg egy szóra!

1. A játékok megjelenési időpontjának eltévesztését elég ostoba dolog számon kérni rajtunk, mert ha akad valaki, aki nekem egy félkész játékról hétre pontosan megmondja a megjelenését, annak én a nyílt színen beny... izé, Benyovszky Móric, vagyis odaadom a fele sörömet, hamut hintek a fejemre és nagyon nagy Istenként imádom. Ha jól emlékszem, idén részemről csak én legalább hatszor írtam le ennek a csodaszép újságnak a hasábjain, hogy egy előkészületben levő játéknál a megadott megjelenési időpontok erős fenntartásokkal kezelendők. Nyilván nem az ujjunkból szopjuk ezeket (bár lehet, hogy nagyobb lenne a találati arány) – a kiadó cégek hétről-hétre különböző faxokkal, előzetes infokkal és hasonló nyalánkságokkal szórakoztatnak bennünket a megváltozott megjelenési időpontokról. Néha egy csúszásnak lehetnek üzleti okai is (pl. nem akarnak együtt kijönni valami hasonló stílusban futó nagy névvel), de a legfőképp azért találgatnak ők is, mert ők viszont a fejlesztőktől függenek: ha azok nincsenek készen, nekik nincs mit kiadniuk. Szép példa erre mondjuk a Dungeon Keeper három éves kálváriája, vagy mondjuk mostanában a Daikatana, amit az Eidos még novemberben is novemberre ígért, miközben Romeroék már széltében-hosszában híresztelték, hogy március előtt akkor sem lesznek kész, ha az Eidos teljes igazgatótanácsa a feje tetejére áll és japán népdalokat énekel nekik. Gondolom sikerült megvilágítanom a problémát: az a biztos megjelenési időpont, amikor az az üzletekben már kapható. Ma, november 29-én például bitonállíthatom, hogy a Tomb Raider II november 28-án jelenik meg... Ez az egyik fele. A másik fele meg az, hogy egy előzeteshez azért csak illik annál valamivel pontosabb megjelenési dátumot megadni, minthogy "majd egyszer". A harmadik fele meg az, hogy optimistán kell nézni a világot: például egy csomót el is találtunk.

A teszteredményekről (amiről asszem szintén volt már szó, de azért átvesszük még egyszer): ízlések és pofonok különbözőek. A végeredmény általában a szerző véleményére van bízva, azzal a megkötéssel, hogy ha több ellenkező vélemény van, akkor esetleg felülbírálom. A szerző véleménye rendszerint azért mérvadó, mert általában olyan stílusú programot adok ki neki tesztelni, amit szeret, tehát bőven van összehasonlítási alapja. Az egy más kérdés, hogy vannak szőrösebb és lágyabb szívű szerzőink is. Nálam például egy verekedős vagy mászkálós játék nem nagyon menne 60% fölé, mert egész egyszerűen nem érdekelnek – egy stratégia meg nem nagyon menne 70% alá, mert még akkor is órákat el tudok szöszmötölni vele, ha olyan ronda, mint a bűn.

Cheatek: a cheatek beszerzésének helye természetesen az Internet, a kiadó vagy a fejlesztő site-ja. (Szép példa erre egy jó kis magyar újság, ami angol kísérőszöveggel közli a csalásokat.) Mivel egyelőre még nem a Daily Newshoz hasonló apparátussal dolgozunk, nem mindig jut idő a beszerzés, installálgatás és kipróbálás procedúrájára. Sorry. (Arról nem is beszélve, hogy vannak olyan játékok, amelyeknél – ki tudja mi okból – más cheatek üzemelnek az amerikai és európai változatokban.) Vigasztaljon a tudat, hogy egy pár azért működött is...

3 Túl sok felesleges, igénytelen játékokat teszteltek le, lásd: túl sok a stratégia jellegtelen játékteszt, vagy tömegszámragyártott ma megjelenő szimulátoros vacak "csak az igényesebbeket kéne ezek közül letesztelni, nem minden vackot, ami a kezetek ügyébe kerül".

Mivel kicsit rugalmasan bánsz az írásjelekkel (nemkülönben a szóközökkel), nem tudtam eldönteni, hogy igazából túl sok a stratégiai játék tesztje, vagy túl igénytelenek a stratégiai játékok tesztjei. Végül is mindegy – szerintem TÚL KEVÉS a stratégiai játék. Ízlések és pofonok – lásd, mint fent. A szimulátorok természetesen "vackok".

Nagyon sok olyan PC-s játékot teszteltek ami még a NASA erőgépein is alig szólal meg, vagy esetleg kell hozzá MMX, vagy 3D kártya, ez eddig mind rendben de melyik magyarnak van erre pénze!

Nem tudom, hogy feltűnt-e már neked, de az 576 KByte egy hírújság: a friss játékokat teszteljük benne. Sajnálatos módon ez a bunkó újság olyan játékokat tesztel, amilyet a bunkó fejlesztők írnak. A bunkó fejlesztők meg olyan konfigurációkra fejlesztenek játékokat, amilyet a bunkó hardwaregyártók forgalomba hoznak. A bunkó hardware-gyártók meg drágán adják a cuccaikat. Szomorú dolgok mennek mostanában. Mennyivel jobb lenne öt évvel ezelőtti konfigukra íródott stuffokat tesztelni, pl. a Secret of Monkey Islandet. Egyébként ajánlom figyelmedbe '94-95-ös évfolyamunkat, amelyben 200-as MMX-nél gyengébb gépre íródott játékok ismertetőinek valóságos hegyeit találhatod. Utánvéttel kedvezményesen megrendelhető, csekket tudunk küldeni, részletek a 48. oldalon.

(Hihi. Most hallom először, hogy a NASA PC-ket használ. Naháť! Esetleg Windows 95 alatt? NAHÁT!!! Kíváncsi lennék, hogy mihez kezdenek, amikor mondjuk a Columbia leszállítása közben egy egyszerű lemezműveletnél megjelenik az a bizonyos kedves kis ablak az "Illegal operation" felirattal. Közben rájöttem, hogy semmit: reménykednek, hogy a gép a Mikropuhányok székházára esik.)

Egyébként az nagyon jó ötlet volt, hogy különszeditek a konzolt és a PC-t.

Ja, csak abban a bunkó újságban mindenféle N64- meg PlayStation-játékokról hablatyolnak a Martinék, amelyek nemhogy az otthoni Jaguaromon, de még a NASA Gameboyain sem hajlandóak elindulni!

Több cheatet kéne írni, mert összegezve a két oldalon lévő cheateket, géptípusonként szerintem nem egyenlő arányban vannak elosztva terjedelemben.

Most ugyan nem volt száz, de biztosíthatatlak, hogy egyenlő arányban vannak elosztva. (Mondjuk a Shadow Warrior meg az X-COM sajnos nem működik. Jaj, most látom, hogy az NFS II SE sem – sebaj, cheat nélkül is tök jól lehet játszani a játékokkal!)

5 a total 64 című újság miért N64 Magazine néven szerepel az angol újságok között?

Csak. Bővebben: azért, mert egy N64 magazin. Total 64 néven megzavarhatna néhány C-64 tulajdonost.

6 tudom, hogy nehéz de meg lehetne megint próbálkozni játékprogram készítéssel "régi szép idők" itt nem átírásra gondolok, hanem az 576 által kiadott (fejlesztett) programokra.

Hm, az ötlet nem rossz, csak annyi a baj, hogy a piac elvárásai a "régi szép idők" óta átalakultak. Akkor egy ügyesebb emberke akár egy-két hónap alatt összedobott egy frankó kis lövöldözős játékot – most már 40-50 csóka is eldolgozgat néhány évet egy-egy darabon. Persze természetesen senkit nem fogunk elzavarni, ha beállít ide mondjuk a Quake III-mal



vagy a Populous 4-gyel, de házon belül egyelőre nem óhajtunk játékot fejleszteni. Bár ha jól belegondolok, alkalmasint én szoktam néha fejlesztve menekülni...

7 az utóbbi időben túl sok volt a PC-s leírás, "aminek legalább az 50%-a az igénytelen egyhangú unalmas játékokról készült", lásd 97/10-s szám 15 PC-s játékteszt, 6 db PS játékteszt, 1 db N64 játékteszt, valamiféle hasonló arányokat vélek felfedezni az utóbbi számokban is! Még szerencse, hogy valakinek eszébe jutott, hogy szét kéne választani a Konzolt és a PC-t "na ez már valami" "hála isten végre valakinek van valami esze és üzletérzéke a szerkesztőségben". Na csá az említettekre próbáljatok odafigyelni a továbbiakban üdvözlöm a szerkesztőséget és sok szerencsét kívánok az elkövetkező időben a lap sikeres folytatásához. Horváth Balázs, Keszthely

A hetes pontra már nem is tudok válaszolni. Mindenestre gratulálok, valószínűleg matematikusnak kellett volna menned. Most már csak arra lennék kíváncsi, hogy egyáltalán te milyen típusú játékokat szerethetsz, valamint hogyan néz ki egy ismertető, ami szerinted "igényes". Kérem a következőt!

Csőkulcs CoVboy!

Na igen. Végre véget vetettél (vetettetek) a vitának, amely a konzolosok és a PC-sek között folyt. Ügyes vagy. Ezzel kapcsolatban azt szeretném kérdezni, hogy az új, PC-s 576 KByte Magazinban lesz CD-melléklet? Vagy tartjátok magatokat az eredeti koncepcióhoz? (erre mindenképpen válaszolj a Csevegőben, ha vagy olyan kedves!) Na. A másik kérdésem az lenne, hogy: ugyebár olvashattuk az újságban, hogy cikkírókat kerestek. Csak a konzolos újsághoz vagy a PC-shez is? Én ugyanis egy PC-s táborhoz tartozó egyén vagyok és szívesen készíteném leírásokat az 576 számára (természetesen nem mint főállású újságíró, hanem mint egy próbálkozó, aki esetleg helyet kap egy extra jó magazinban). Ha van igény ilyenre, írd ler légy szíves a Csevegőben a választ! Ugye bízhatok benned?!

Óskü Ambrus, Budapest.

Na igen. Martin kitűnő ötlete volt, hogy csodaszép levelezési rovatomba tévedve újságírókat toborozzon a konzolba. Jelentkeztek úgy ezren is PC-sek – és majdnem kétharmad konzolos. (Ennyit az arányokról.) Én viszont nem keresek PC-s játéktesztelőket, mert a jelenleg meglevők is állandóan megénekelnek, ha ilyen-olyan játékot valaki másnak adok ki ismertetésre. Mindenesetre a szerénység nemes tulajdonság. A másik témához annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy ehhez a számhoz biztosan nem lesz CD-melléklet. (Ha valaki mégis találna, akkor azonnal küldje vissza, mert akkor mégsem a Martin dugta el a Panzer Genaral II-met.) A januárihoz sem. Később meg – ki tudja? A Sors útjai kifürkészhetetlenek...

Helló CoVboy vagy Martin vagy mit tudom én! (**Igen azt hiszem ebben a zűrzavarban ez a korrekt megszólítás.**)

Én azt kérném tőletek, hogy legyen CD-tek. Hogy mit tegyetek rá? Nos, szerintem válogassátok ki az a hónapi számból a legjobb játékokat! Pl. novemberi szám: Lands of Lore 2., Agent Armstrong, Incubation, stb. és még valami légyszíves aggy a WARCRAFT2-hez (PC) cheatoket és részletezd le ezt a csomagküldő szolgálatunkat. Kössszz! Ja és még légyszi tegyél be a Csevegőbe.

Podolszki Ákos, Mezőhegyes

Rendben, betettelek. (Egyszer van karácsony.) Fejből viszont nem tudok Warcraft-cheateket (mondtam, hogy csak egyszer van karácsony), trainerem van hozzá. A CD-ötlet egyébként nem rossz, majd elelmélkedek rajta.

Helló CoVboy!

Egy ideig gondolkodtam, hogy megírjam-e ezt a levelet, mert szerintem úgysem fogod betenni a CSEVEGŐBE (ugyanis ez a levél oda íródott). (**Mindenkinek karácsony van. Na jó: majdnem mindenkinek.**) Arról lenne szó, hogy nagyon elszaladt a ló MARTINKÁVAL. (**Nicsak. Akkor nemcsak nekem tűnt fel...**) Ne engedjétek PC-s cikket írni, mert nem tud reálisan cikket írni. Martin hülyeségei a 97/11-es számban:

Jedi Knight-cikk:

– szidja a kiváló játékot

(Fentebb már többször volt szó az ízlések és pofonok különbözőségéről. Ha megengeditek, én is elmondanám a véleményemet: én el nem cserélném a Redneck Rampage-emet a JK-ért! Nálam nem az effektek, hanem a játék a fontos. A JK egyébként tényleg nem érdemelt 77%-ot – jóval kevesebbet kellet volna kapnia, ha a Hexen II-höz viszonyítjuk!)

– a 4x83MHz-es megjegyzéséhez csak annyit szólnék hozzá, hogy ha egy másik újságban levő emberről beszél, akkor irigy, mert neki csak azért van olyan jó gépe, mert egy számtech céget vezet.

(Martin senkiről sem beszél, csak úgy nyomja a pitét, bele a levegőbe. Ha valakivel kekeckedni akarna, úgyis megcenzúráznám! Egyébként sem nagyon fog a továbbiakban itt írkálni, lesz elég dolga a konzolban...)

Agent Armstrong cikk:

– lekirályozza a játékot és ad rá 80%-ot. Hogy van ez? Erre azt fogod írni, hogy az összhatás számít. (**Az összhatás számít. Interaktív levelezés.**) A Martin viszont ezeket írta:

–"bombajó játék, tökéletesen játszható, állati szép, elég nehéz...tök szuper."

(**Végletes pasi.**)

– nem írt egyetlen negatívumot sem

(Pozitív gondolkodású.)

– megint leszólja a PC-s verziót, mert "a PSX verzió talán szebb"

(Mondjuk szerelmes a PlayStationbe, de nem a PC-s verziót szólta le, hanem a PS-t dícsérte. Egyébként is szíve-joga, hogy melyik tetszik neki jobban.)

Levelezési rovat:

– a felét elvette az 576 Konzollal

(A bunkó. Pedig én azt mondtam neki, hogy az EGÉSZET a szétválásra érkező reagálásokkal töltse fel...)

– a másik felében szidja a levélírókat (mondjuk szerintem is elég nagy bunkóság azon kiakadni, hogy Rain kivégzését nem jól írtátok)

(Akkor most te is szidod a levélírókat?)

Egyelőre csak ezek jutottak eszembe, de légy szíves reagálj valamit a levelemre, de inkább vágások nélkül tedd be a Csevegőbe, mert mint már mondtam, szerintem nemcsak az én véleményem. Előre is kösz, csá!

Farkas Sándor/Ede/, tájfutó, Jászapáti

Betettem. Kellemes karácsonyt!

U.i.: Ismersz valakit, aki tájfutó, vagy az volt?

Hogyne, a Monspart Saroltát. Meg a Rézműves Bélát. Ja, bocs, az nem tájfutó, hanem tájbokszos.

(Hopp, egy kis intermezzo következik: MIKI-ng maestronak üzenem Tapolcára, hogy a továbbiakban nem muszáj két példányban elküldenie a levelét, azonkívül emlékszem még rá. "Nézd, lebeg a vízen...")

Hello CoVboy! Először is szögezzük le, hogy Bencének hívnak. (**Valami szöget ütött a fejembe...**) De ha akarsz szólíthatsz Killernek is, ugyanis hálózatban ez a nevem (tedő). (**Kedves Fedő! A hálózat csapdájában vigyázz a killerre!**) ÉN PC-s vagyok! (**Nahát. Pedig azt hittem, hogy egy Nintendo-hálózatból üzensz.**) A konzol ************ ******** ******** ******** (**Sponsored by Fedő, Censored by CoVboy**)

Az újság kettéle bontása szerintem nagyon jó ötlet. Ezért tippekkel szolgálnék a Kbyte-hoz (NEM KONZOL!)

1. Például negyedévenként lehetne CD, rajta gamek demoival... stb. (**Ugorjunk.**)

2. Siralmas játékokról NE legyen leírás, pl 97/11 Spirou, Tin Tin in Tibet. Lehetne helyettük valamilyen rovat vagy leírás értelmesebb játékokról.

3. Szerinted melyik játék jó úgy mostanában! (**Hát mostanában a fájer. De egyébként én türhetőnek tartom a Panzer II-t, a Gettysburgot, Age of Empirest, Monkey 3-at is mostanában. A Civ II-t pedig mindörökké. Ámen.**)

4. Hány oldalas lesz a KByte? (**Hát ahogy így elnézem, ez még mindig ugyanúgy 48+8, mint eddig. Közérdekű közlemény: ha árat nem is, de terjedelmet bármikor módunkban áll csökkenteni, ha a nép is úgy akarja...**)

5. Mi a Doom 1-nek a története, mert én még ma sem tudom. (Röhej, mi?) (**Már nem nagyon emlékszem, pedig vagy négy éve nagyon belemélyedtem. Majdnem két percre.**)

6. Nem értem azt a kifejezést, hogy szilikongyerek. Mit jelent? (**Martin nevezi így azokat a gyerekeket, akik fejből tudják minden Mortal összes kivégzését illetve mindenféle -ityjeit. Meg egyébként így hív mindenkit, aki meg tud különböztetni egy winchestert egy hangkártyától.**)

Na ennyi lett volna. Az utóbbiakkal már vallatni is lehetne, mert kérdések, ha nem vetted volna észre. Please válaszolj, különben hiába pazaroltam a papírt, a tintát, meg a bélyeget.

Sir Benco Csányi, Győr

Na ennyi fért bele ez évi utolsó levelezési rovatunkba. Az ünnepek alkalmából kívánom mindenkinek azt duplán, amit ő nekem. Egyébként meg vigyázzatok magatokra szilveszterkor, ne essetek be a dolgok alá (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább puhára), ne dobáljatok petárdákat (vagy ha mindenképpen muszáj, akkor legalább tizes kötegekben), ne dudáljatok az ablakom alatt éjfél után (de ha muszáj, akkor a kutyám 75 kilót nyom és idegesíti a dudálás (én is és engem is)) – hirtelen most nem jut más eszembe, szóval búcsúzom is.

CoVboy

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Eladó CD32, 2 db control pad, 19 db CD. A játékok külön-külön is eladóak. Tel.: 06-23-416-086

Commodore-64-Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-88-45, 06/30/510-510

C64 KÍNÁL

Eladó: C64-es monitor 5e Ft, 85 db tele lemez 5e Ft, lemeztartó 1500 Ft, 1541-es floppy 2e Ft. Tel.: 06/78/404-224

PC KERES

Megvételre keresek Ishar 1-2-3 programot ármegadással. Sürgős. Török Miklós Szeged, Tel.: 62/329-219 (16 h után)

PC KÍNÁL

Eladó egy vadonatúj Formula T2 kormány + pedál, az eredeti ár (35.000 Ft) helyett 28.000 Ft-ért. Érd.: 06/30/534-162

Játékaimat eladnám: Caesar2, Road Rash, Heroes of Might&M, Gene Wars, Creature Shock, Earth Worm Jim, 3D Ultra Pinball2. Irányár: 3500 Ft/db. Érdeklődni: Jerkovich Péter Tel.: 173-8834

EGYÉB KERES

MD2-re megvenném az NHL 96 vagy 95 Hockey-t. Dudás Tibor 3555 Harsány, Petőfi u. 4. Tel.: 46/392-504

EGYÉB KÍNÁL

Eladó SEGA Megadrive II., 2 db joystick, 5 db játék. Irányár: 30.000 Ft. Érdeklődni: 06-46-350-306

Szeretném eladni Tiny Toon GameBoy kazettámat és Pinocchiot cserélni a Donkey Kong 1-2-re. Érdeklődni: Spengler József Magyarpolány, Sallai u. 36. Tel.: 06-88-231-063

Eladó PSX-re eredeti Die Hard Trilogy 10.000 Ft-ért vagy elcserélném. Érdekel: Formula1 97 vagy Andretti Racing. Érd.: 06-20-384-236, ill. 06-34-350-213-as telefonon.

Eladó SEGA MS, 1 joy, 9 játékkazetta 30000 Ft-ért. Tel.: 28/366-083 Matejka Márton

Eladó SEGA GameGear 12 db játékkal, TV Tunerrel, esetleg külön is. (játékkazetták 1500 Ft-tól) Tel.: 155-39-51 (16 óra után)

Eladó SEGA Megadrive, 2 joystick, 4 játékkal (Sonic, NHL 94, 2 új: NHL 97, MK3). Érdeklődni: Baran László 2481 Velence, Úttörő u. 49. Tel.: 06-22-471-558

Óriási kínálat: kitűnő állapotban lévő Super Nintendo, 1 joy, 1 játék, 15 db 576 Kbyte újság eladó. Ára: 16500 Ft. Tel.: 06-48-475-843 (7 óra után)

Eladó SNES alapgép, 1 joy, Donkey Kong2, Lost Vikings, Sim City. Irányár: 24000 Ft, vagy PSX-re cserélhető. Tel.: 285-51-51 Kiváló karácsonyi ajándék!

Eladó Terrordrome Thunderdome CD-k. Keresem a Terrordrome 5. részét. Tel.: 06-62-293-723 Kis Dani

Eladó N64-re Killer Instinct Gold 12500 Ft-ért. Cím: Gergely Krisztián 9073 Bőny, Ady E. út 15/a. Tel.: 06/96/451-506 (16 h után)

Eladó SEGA Megadrive II, 6 joy (3 hatgombos), 9 játék (NBA 97, NHL 96, I.S.Soccer Deluxe, Sampras 96, Super S. F.2, Urban Strike stb.) Lehetőleg egyben. Irányár: 69.000 Ft. Balogh István 8900 Zalaegerszeg, Erkel F. u. 23/6. Tel.: 92/331-303

SNES-re eladó: Super Metroid 3, Secret of Mana, darabja 7000 Ft. Tel.: (061) 290-3855

Eladó PSX-re sürgősen: FIFA 97 és NHL 97 - 9000 Ft/db. Érdeklődni lehet a 99/315-938-as telefonszámon.

Eladó SEGA MD2, 2 joy, 5 játék: FIFA 97, Ultimate MK3, Smurfs, Primal Rage, Rock 'N' Roll Racing, Ár: 30000 Ft. Tel.: 06-93-386-305

Eladó SMD játékok: MKII 5500 Ft, Asterix 3000 Ft, King of the Monsters 4500 Ft, Cliffhanger 2500 Ft. Tel.: 85/361-206

Eladó egy fantasztikus SEGA Saturn, 2 joy, RF Unitcabel, Daytona USA, Batman Forever. Mindössze: 46900 Ft. Tel.: 2807237

Eladó PSX-re: Tekken/Platinum, WipeOut/Platinum, Alien Trilogy, Destruction Derby. Összesen: 19.000 Ft-ért. Darabonként is megvásárolhatóak 5000 Ft/db. Tel.: 208-4716

SNES-re eladó: MK3 - 5500 Ft, Killer Instinct1 - 5000 Ft, Street Fighter2 - 2000 Ft, Power Drive - 5000 Ft, Virtual Soccer - 1000 Ft. Paws of Fury - 7500 Ft. Érd.: Tel.: (62) 346-996

PSX-re Chessmaster 3D eladó. Hibátlan karcmentes. Máshol ne keresd, úgysem találsz. Ritkaság. Ár: 10000 Ft. Tel.: 62/482-980

Óriási kínálat: SNES, 2 joy, FIFA 97, UMK3. Mindössze: 25000 Ft. Rausz István 2094 Nagykovácsi, Rozmaring u. 13. Tel.: 138-9311 Csak egyben!

Eladó Nintendo 64-re Mario 64 - 11.000Ft-ért. Tel.: 277-9709 (16 h-tól)

EGYÉB CSERE

CD32 cserepartnert keresek. Kínálat: Jungle Strike, Super Stardust, Beneath a Steel Sky, Liberation 3D, James Pond2 ..stb.. Tel.: 34/338-666

Elcserélném SMD játékomat (alapgép, 1 joy, Sonic2, Batman Forever) Toshinden vagy WipeOut PSX CD-re (bármely rész érdekel). Dudás Szilárd 6500 Baja, Bernhart S. u. 84.

N64-re Turok c. programot Super Mario 64-re cserélnék. Tel.: 88/214-585

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)

Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot...példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az **576 Kbyte** című lapot...példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4500 forintért rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba írd be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!







A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



Budapest Varázsváros

576 KByte

Ugye Te is felkeresel bennünket december 1. és január 4. között a budapesti Vörösmarty téren, ahol hatalmas akciókkal, leértékelésekkel vár téged karácsonyod első számú szállítója az 576KByte!